2'95€

200 JUEGOS COMENTADOS | TODO POKéMON | 500 TRUCOS
REVISTA OFICIAL: GAMECUBE | GB ADVANCE | GB COLOR

HOBBY PRESS

Nintendo® Acción

GRATIS PÓSTER GIGANTE

¡¡GENIAL REGALO!! MAPAS DE POKéMON RUBÍ Y ZAFIRO

AVANZAMOS LOS PRÓXIMOS BOMBAZOS PARA TU CONSOLA
MARIO PARTY 5
DONKEY KONGA
LOS SIMS 2

GUÍA DE COMPRAS
Los mejores juegos para GameCube, Game Boy Color y GB Advance

¡¡Conviértete en el mejor entrenador de Rubí y Zafiro!!

¡LOS MEJORES TRUCOS POKéMON!

TOP SECRET
SÓLO PARA MAESTROS

Nº 133 DIC.

8 424094 810024 00133

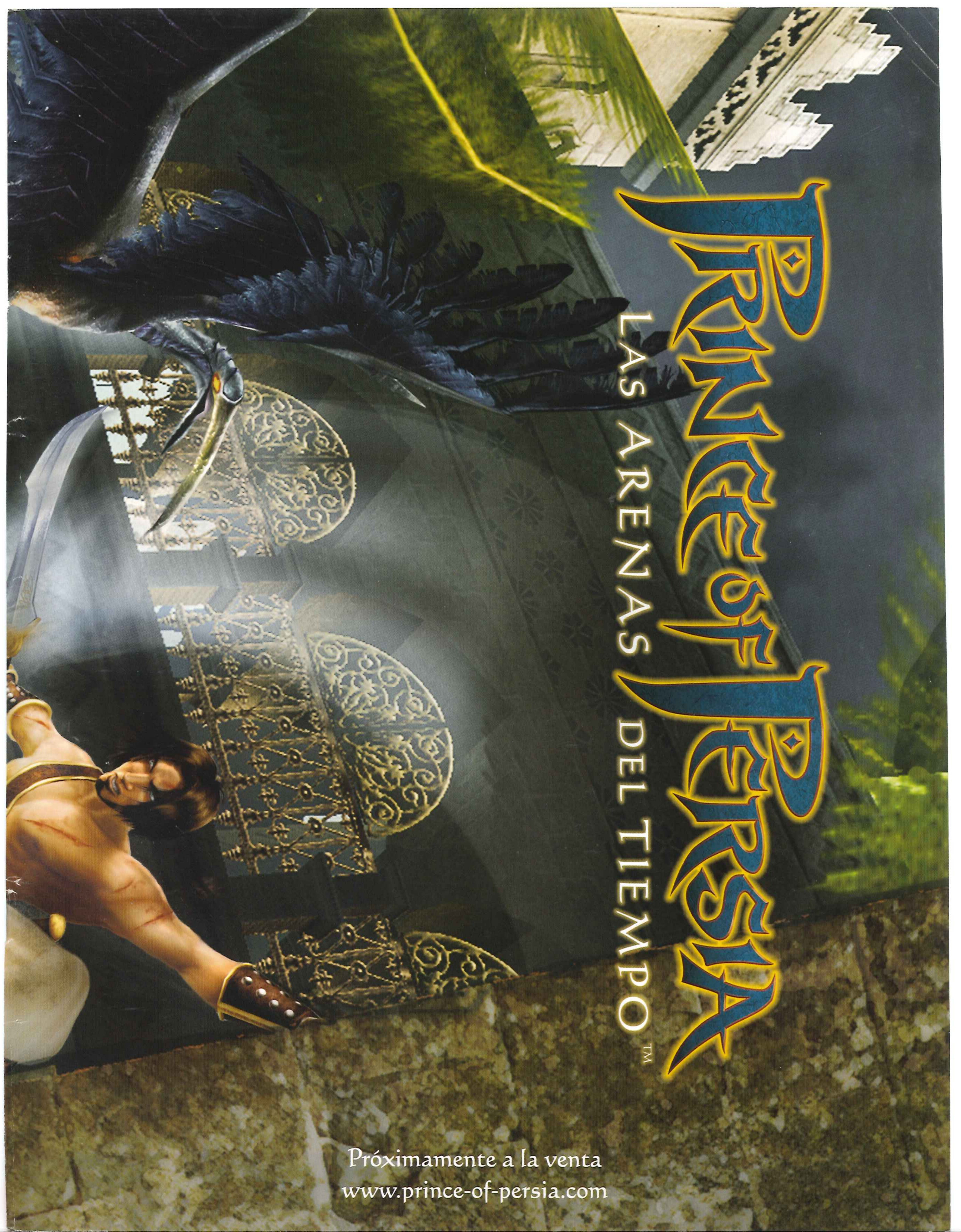
¡¡20 NUEVOS JUEGAZOS PARA GAMECUBE Y GBA!!

POKéMON PINBALL

MARIO KART DD

NEED FOR SPEED

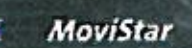
TRUE CRIME

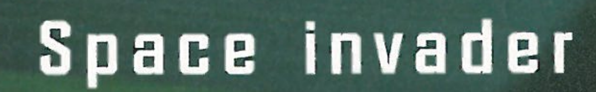

PRINCE OF PERSIA
LAS ARENAS DEL TIEMPO™
Próximamente a la venta
www.prince-of-persia.com


GAME CRITICS AWARD
BEST OF E3 2003
Totalmente en castellano
GAME BOY ADVANCE
PRINCE OF PERSIA
THE SANDS OF TIME
7+
Nintendo
UBISOFT
Powered by
TOBLERONE
7+
www.pegi.info
GAME BOY ADVANCE
Juégalo en tu móvil en:
www.gameloft.com
UBISOFT
UBISOFT S.A. Complejo Europa Empresarial. Edificio Londres. Playa de Liencres 2. Planta 1ª. Ctra. N-VI Km. 24. 28230 Las Rozas (Madrid). Tel.: 00 34 916 404 600. www.ubisoft.es
© 2003 Ubisoft Entertainment. Basado en Prince of Persia creado por Jordan Mechner. Todos los derechos reservados. Ubisoft y el logo de Ubisoft son marcas registradas de Ubisoft Entertainment en U.S. y otros paises. Prince of Persia y Prince of Persia Las Arenas del Tiempo son marcas registradas de Jordan Mechner usadas bajo licencia por Ubisoft Entertainment.

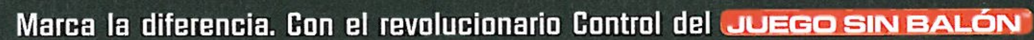
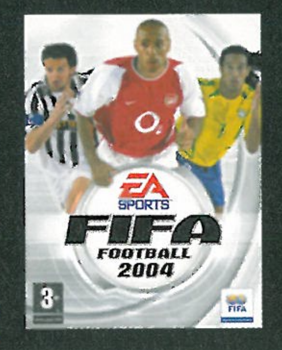

PlayStation 2
PC CD
GAME BOY ADVANCE
MoviStar emoción






FIFA

Space invader

3+
www.pegi.info


Marca la diferencia. Con el revolucionario Control del JUEGO SIN BALÓN

EA SPORTS
FIFA
FOOTBALL 2004
3+

EA SPORTS

SUMARIO Nº 133 | DICIEMBRE 2003

PORTADA

¡¡Tenemos los 30 TRUCOS MEJOR GUARDADOS de Pokémon Rubí y Zafiro!!

Estos trucos son para MAESTROS. No le vamos a revelar estos grandes secretos a cualquiera, eso seguro...

PÁGINA 106



NUEVOS MAPAS DE RUBÍ Y ZAFIRO

ESTÚDIATE LA GUÍA DE COMPRAS pág. 88

CONCURSOS

BILLY HATCHER

Regalamos 500 demos jugables del juego de Sega

PÁGINA 28

POKéMON PINBALL

22 juegos de GBA, 11 paks Pokémon y 198 relojes

PÁGINA 72

SOUL CALIBUR II

¡¡Tenemos 15 juegos para que los disfrutes en GameCube!!

PÁGINA 95

BUSCANDO A NEMO

¡¡15 juegos para GBA y 15 mochilas de la película!!

PÁGINA 85

VIEWTIFUL JOE

¡¡20 juegos para GameCube y 20 camisetas flipantes!!

PÁGINA 97

REPORTAJE



Es el momento de tener NINTENDO. ¡Aprovéchate!

Aquí tienes los últimos paks, las novedades, los precios... todo lo que necesitas para vivir Nintendo.

PÁGINA 12

NOVEDADES

MARIO KART, la velocidad llega por partida doble

Te vas a enterar, chaval. En el nuevo Mario Kart tú conduces y tu amigo se encarga de los ítems.

PÁGINA 30

SUSCRÍBETE A LA REVISTA pág. 105

NOVEDADES

Métete en la piel de un poli sin escrúpulos en TRUE CRIME

Coches, acción y tiros con la ciudad de Los Angeles como escenario. ¡Toma ya!

PÁGINA 34



CÓDIGO P.E.G.I. DE CLASIFICACIÓN















¡¡DEMUESTRA TU RITMO CON «DONKEY KONGA»!!

Nintendo y NAMCO van a poner de moda el timbaleo

La nueva idea de Nintendo y Namco es rompedora: sigue el ritmo que Donkey Kong te marque... ¡con timbales y palmadas!

Desde el país del sol naciente nos llegan extrañas noticias... Parece que un mono está enseñando a la gente a tocar los bongos...¡Ah, pero es que resulta que el mono tiene corbata! Y esperad, que **los bongos van conectados a una especie de cub...¡¡pero si es una** consola GameCube!!

En un alarde de originalidad y frescura, Nintendo y Namco van a poner a nuestro alcance esta locura de juego. La cosa funcionará así: **Donkey Kong nos esperará a la izquierda de la pantalla mientras fichas de diferentes colores la recorren de derecha a izquierda.** Al llegar a la altura del primate, tendremos que tocar uno de los bongos, los dos a la vez, o dar una palmada (sí, una palmada, sin tocar los bongos) dependiendo del color de la ficha. Lo de la palmada será posible gracias a un sensor que detectará el sonido y que vendrá incorporado en los propios timbales.

Las melodías que tendremos que tocar van desde tranquilas cancioncillas tribales hasta rápidas melodías con un aire más moderno, de modo que cualquiera podrá encontrar diversión en este juego sorprendente, aunque no tengas la mínima coordinación. Además, permitirá jugar hasta a cuatro jugadores, por lo que la fiesta puede ser para enmarcar.

En Japón lo tendrán en las tiendas el **12 de Diciembre,** y les costará unos 60 Euros al cambio, mas 25 por cada mando adicional. Por aquí aún no tenemos fecha de salida, pero seguro que llega, vamos, seguro...

El elemento imprescindible. *Los timbales van a ser el gran protagonista de «Donkey Konga». Son totalmente necesarios para jugar, además de que lo pasaremos en grande con ellos. Y tienen el inconfundible aspecto de los barriles de cualquier «DK».*

¡EH, TENEMOS NOVEDADES DE «MARIO TENNIS» DE CUBE!



El juego está a un 75% de desarrollo y podría estar listo en primavera

Qué buenas son las buenas noticias. Qué saborcillo más agradable dejan. Vamos a compartir nuestra alegría con nosotros, hombre. Según hemos podido saber, **«Mario Tennis» de GameCube goza de muy buena salud.** Se encuentra a un 75% de desarrollo, y ya cuenta con todos los personajes jugables. ¿Que qué están haciendo ahora? Pues los señores **Hiroyuki y Takahasi, los responsables del diseño,** están empeñados en aprovechar a tope las ventajas de la GameCube. ¡A ver con qué nos sorprenden!

LLEGA EL "TUNING" PORTÁTIL

Impresionante aspecto de «Need for Speed Underground» para GBA

Tras **dejarnos impresionados con el «NFSU»** de GameCube, Electronic Arts acaba de presentarnos las primeras imágenes de la versión GBA. Y qué deciros: que también nos hemos quedado flipados con su aspecto. No es de extrañar, pues se ha encargado a la compañía Pocketeers, creadores de un revolucionario motor 3D. Además de lo que se ve en las pantallas, esta versión contará con las mismas características que las "grandes": 20 coches reales completamente configurables, "tunning" de altura (con piezas de marcas prestigiosas, y muchas carreras). Sale a la venta el **17 de diciembre.**



El motor 3D de «NFSU» dará a los coches este aspecto sólido y detallado.



Como en las otras versiones, podremos "tunear" los coches a nuestro gusto.

La puntuación. La valoración final dependerá de los golpes que hayamos dado. Según si han sido perfectos, sólo bien, mal, o hayan pasado de largo.

El reparto. Volveremos a ver a la familia Kong en nuestra GameCube. Aquí tenéis a Donkey y al abuelo Cranky en pose pensativa, y también podéis ver a Diddy por aquí cerca.

Sencilla mecánica. Cuando los símbolos lleguen a la izquierda, tocaremos los bongos o las palmas.

Minijuegos. Además del juego principal, tendremos como extra una versión adaptada del clásico «Donkey Kong Jr.». Todo un detalle, pero... ¿se jugará con los timbales?

¿TE IMAGINAS UN JUEGO DE COCHES, CON ACROBACIAS Y BATALLAS?

Pues aquí lo tienes. Se llama «FX Racing» y llegará a GameCube el año que viene

La nueva apuesta de la velocidad se llama «FX Racing» y llegará a nuestras manos a lo largo de 2004. Según la información proporcionada por **Milestone, los desarrolladores italianos** que lo están diseñando (y que son auténticos especialistas en juego de velocidad), «FX Racing» contará con **dieciocho trazados** que nos llevarán por lugares tan exóticos como Transilvania, Egipto o Tokyo, mientras competimos por ser los mejores haciendo acrobacias como saltos, giros, o maniobras a dos ruedas. Estas cositas serán necesarias para conseguir armas con las que atacar a los rivales. ¡Explosivo, no! Y atentos al **número de coches que pilotaremos: 30** diferentes con seis tipos de decoración del chasis, que se deformarán a medida que reciban daños. Será puro espectáculo sobre cuatro ruedas, seguro.

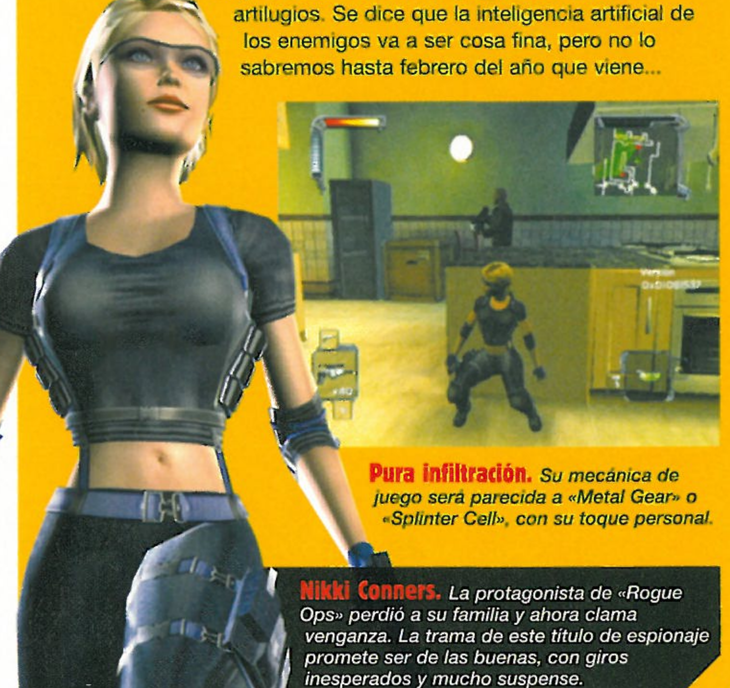


Armamento. Podremos atacar a los demás corredores con terremotos, ciclones, o bolas de fuego.

¡EL ESPIONAJE YA NO ES SÓLO COSA DE HOMBRES !

«Rogue Ops» viene para dar la réplica femenina a Snake o Fisher

El espionaje más puro nos llegará de la mano de **Kemco** con «Rogue Ops», un título en el que el sigilo será una gran parte de la acción, ¡y con protagonista femenina! **Nikki Conners, una ex-boina verde,** decide ingresar en la agencia más secreta del gobierno para vengar la muerte de su hija y su marido. Deberá infiltrarse en los entresijos de la organización criminal "Omega 19" a lo largo de los **ocho escenarios** que compondrán el juego. Para ello contará con un amplio arsenal de armas y una extensa lista de artilugios. Se dice que la inteligencia artificial de los enemigos va a ser cosa fina, pero no lo sabremos hasta febrero del año que viene...



Pura infiltración. *Su mecánica de juego será parecida a «Metal Gear» o «Splinter Cell», con su toque personal.*

Nikki Conners. *La protagonista de «Rogue Ops» perdió a su familia y ahora clama venganza. La trama de este título de espionaje promete ser de las buenas, con giros inesperados y mucho suspense.*

NINTENDATA

- **16.000.000** de Game Boy Advance se han vendido en **USA** desde su lanzamiento. ¡Está claro, Estados Unidos piensa portátil!
- Más de **300.000** unidades de **FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES** han salido de las tiendas japonesas en sólo **UN MES.**
- Suma y sigue. Más de **4.600.000** cartuchos de **RUBÍ Y ZAFIRO** se han vendido en Japón. ¡¡Es la fiebre que no cesa!!
- **37%.** Esa es la parte de mercado que Nintendo GameCube controla en **USA** tras la bajada de precio. Subió desde el **19%.**
- **8.800 YEN** se pagan por cada acción de **NINTENDO CO.** en la bolsa de Tokio.

EL MEJOR ROL VUELVE DE NUEVO A NUESTRA GAME BOY ADVANCE

Todos en pie, listos para aplaudir como se merece la llegada de «Shining Soul II»

El buen sabor de boca que nos dejó «Shining Soul» es más que suficiente para entusiasmarse con el anuncio de la segunda entrega, que nos llegará en primeravera. Tendrá la misma fórmula de buen Rol con acción, pero elevada al cuadrado. Pero también habrá novedades, por ejemplo contaremos con **cuatro personajes seleccionables más,** con la incorporación de los Ninjas o los Hechiceros Oscuros. Habrá misiones que se salgan de la historia principal, dándole más variedad al desarrollo. Pero lo que os va a encantar es su nuevo modo Royal Colosseum, que os permitirá **mediros contra otros jugadores o contra la máquina** para obtener ítems especiales. ¡Bárbaro!



Su aspecto, colorista y simpático, os sumergirá en una historia de leyenda, con monstruos, combates en tiempo real, enemigos enormes y un ambiente muy rolero.

YA EN LA CALLE TODA LA ACCIÓN Y LA JUSTICIA DEL JUEZ DREDD

Vivendi Universal y Rebellion lanzan «Dredd Vs. Death» para GameCube

El nuevo título basado en las aventuras del juez más conocido de Mega-City 1 está ya disponible para GameCube, y es un **shooter 3D cargado hasta arriba de acción.**

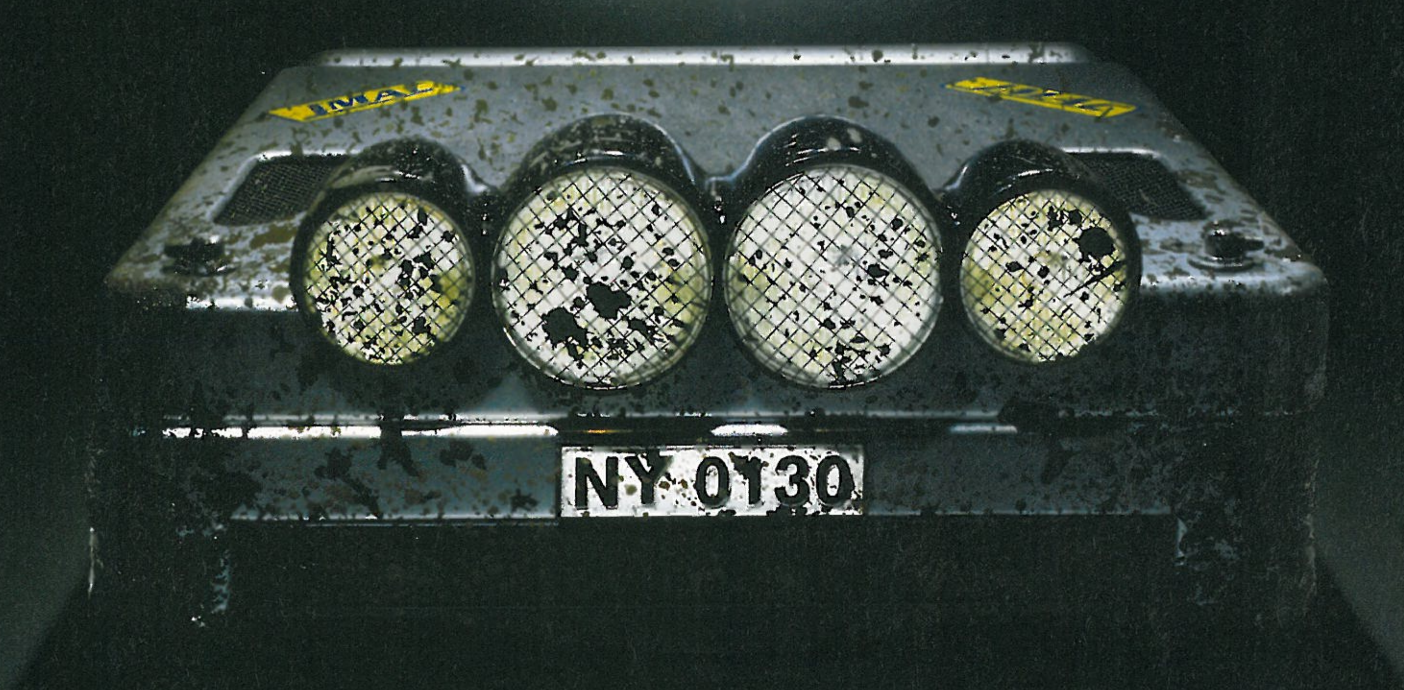
Las calles de la megaciudad nunca descansan, pero esta vez nuestro héroe tendrá que hacer frente también al **juez Muerte** y sus jueces oscuros, enemigos implacables de Dredd. Como muchos ya habréis supuesto, el juego se centra en esta lucha entre jueces buenos y malos, que nos llevará a perseguir al juez Muerte mientras combatimos el crimen ordinario. Y no será nada fácil pues nuestros rivales lucirán una inteligencia artificial elevada, y por ejemplo a la hora de atacar tendrán en cuenta factores como el miedo o que otros agentes de la ley anden cerca. En las pantallas se puede apreciar un **sólido aspecto gráfico,** que nos lleva al ambiente que vimos en el cómic y la película.





Los delincuentes son de todos los colores y sabores en una megalópolis del tamaño de esta Mega-City 1.

JUEGA LiMPiO... ...Si PUEDES





Barro, agua, nieve... Enciende los faros y descubre cómo la ficción supera a la realidad. Si piensas que lo importante es ganar, arranca tu Top Gear Rally, el juego de rally campeón en todos los terrenos.

TOP GEAR RALLY
Ahora en Game Boy Advance.



GAME BOY ADVANCE SP
www.nintendo.es

NUEVA EDICIÓN DE «KOF» EN GBA

«The King of Fighters EX2: Howling Blood» competirá por el trono de la lucha portátil

De nuevo Atlus es la encargada de llevar la nueva versión de «KOF» hasta nuestras Game Boy Advance. Toda la **emoción y la intensidad de la mejor lucha "uno contra uno"** estarán en la pequeña de Nintendo gracias a un **refinado sistema de lucha** que incluso permitirá que salte al escenario un compañero en mitad del combate para ayudarnos. Otras características para tomar nota son sus **seis modos de juego:** desde el típico tres contra tres hasta el novedoso modo historia que se incluirá de estreno para esta versión; y la increíble cifra de **21 luchadores** (tres de ellos inéditos) que conforman los siete equipos participantes en el torneo. Pero quizá lo más sorprendente del juego sea el sistema por el que iremos ganando experiencia en cada combate, desbloqueando secretos, subiendo nuestras estadísticas, y obteniendo nuevos golpes. Toda una novedad. Eso sí, tendréis que esperar un mes hasta que salga, en Diciembre.



Ryo, de «Art of Fighting», arremete contra el protagonista de «Fatal Fury». ¡Que combates, oiga!



La saga «King of Fighters» se caracteriza por reunir a los personajes más famosos del universo SNK.

LOS LOONEY TUNES DE NUEVO ENTRAN EN ACCIÓN

Los locos dibus protagonizarán película y juego para GameCube

Los Looney Tunes van a vivir una nueva aventura en GC. Esta vez será la licencia de su nueva película 'Looney Tunes: De Nuevo En Acción', que nos llevará por **seis decorados exclusivos** que recrean los escenarios de la película manejando alternativamente a **Bugs Bunny y al Pato Lucas.** Cada uno tendrá sus habilidades, por lo que deberemos elegir al más indicado para la situación: el conejo podrá cavar túneles y disfrazarse, mientras que el pato resistirá casi todo lo que le echen. El día 5 de diciembre podremos disfrutar su aventura, también en versión Game Boy Advance.



Aquí tenemos al Pato Lucas saliendo por patas mientras el pobre Gallo Claudio se cuece a fuego lento. Lo que está asegurado es el humor.

EL PLAN DE LANZAMIENTOS

Avance de las fechas en que llegarán los juegos más esperados...

GameCube

Buscando a Nemo -THQ	**21 noviembre**
Spongebob Battle for the Bikini -THQ	24 noviembre
Gadget Racers -Zoo Digital	17 noviembre
The Hobbit -Vivendi	28 noviembre
El Laboratorio de Dexter -Acclaim	28 noviembre
Carmen San Diego -Acclaim	28 noviembre
Beyblade: Super Tournament Battle -Atari	28 noviembre
Scooby Doo el Misterioso Alboroto -THQ	**1 diciembre**
Harry Potter y la Piedra Filosofal -EA	3 diciembre
Mario Party 5 -Nintendo	5 diciembre
Crash Bandicoot Nitro Kart -Vivendi	5 diciembre
Barbarian -Avalon	17 diciembre
Tennis Masters Series 2004 -Microids	**23 enero**
Dos Policías Rebeldes 2 -Empire	13 febrero
Sonic Heroes -SEGA	primer trimestre
Pokémon Chanel -Nintendo	primer trimestre
Zelda Four Swords -Nintendo	primer trimestre
NARC -Midway	1 abril

Game Boy Advance

Mission Impossible -Atari	**5 diciembre**
Hamtaro 4 -Nintendo	primer trimestre
Sword of Mana -Nintendo	primer trimestre

NUESTROS GANADORES

Aquí está la lista de los afortunados que han conseguido llevarse a casa uno de los flipantes «P.N. 03» de Capcom que sorteamos en el número 131 de Nintendo Acción.

P.N. 03 (GameCube)

Marcos Barrachina Planelles	Alicante
Jordi Sas Romero	Barcelona
Víctor Vargas Molero	Barcelona
Francesç Vinyes Maimí	Barcelona
Pedro José Caro Garrido	Granada
Angel Esco Ascaso	Huesca
Carlos J. García Lojo	La Coruña
Fernando Rodríguez Uriarte	Lugo
Juan L. Pérez del Notario Ramos	Madrid
Carlos Andrés Jiménez Villarubia	Madrid
Mariano Acosta Fernández	Murcia
Jesús Fernández Abellán	Murcia
Javier Marcos Cobaleda	Salamanca
Arturo de Castro de la Peña	Segovia
Samuel González González	Tenerife
Rafael Checa Fos	Valencia
Daniel de Luis Rabadán	Vizcaya
Mikel Sagarna Uriarte	Vizcaya
María del Mar Ferrero González	Zamora
Carlos Terol Martínez	Zaragoza



STAR WARS™ REBEL STRIKE™

ROGUE SQUADRON™ III

12+

www.pegi.info



FACTOR



ES EL MOMENTO DE TENER NINTENDO

Aprovéchate de Nintendo. ES EL MOMENTO. Aprovéchate del nuevo precio de GameCube, de los nuevos paks, y de la edición especial GBA Rubí y Zafiro. Atención: no hacer caso de este mensaje provocará "arrepentimientus totalis".

¿SABES QUE...?

- **PRECIO GAMECUBE:** 99,99 €
- **PACKS DISPONIBLES:** Mario Kart pak, GB Player pak, Zelda Wind Waker Pak
- **JUEGOS PLAYER´S CHOICE:** Metroid Prime, Starfox Adventures, Super Mario Sunshine, Luigi´s Mansion, Pikmin, Super Smash Bros Melee y Mario Party 4
- **PRECIO P. CHOICE:** 29,99 €
- **PRECIO GAME BOY SP:** 130 €
- **NUEVOS PACKS GBA SP:** Rubí y Zafiro Edición Limitada
- **COLORES DISPONIBLES SP:** Negro, plateado, Azul, Azul ártico y Rojo fuego

¡CELEBRA EL NUEVO PRECIO DE GAMECUBE!

TU SUEÑO CUESTA SÓLO 99,99 €

Las rebajas han llegado antes de tiempo. **Desde el 17 de octubre, la consola de videojuegos más poderosa cuesta sólo 99,99 €** Una bajada de precio que se ha producido a nivel mundial con resultados espectaculares. En Estados Unidos se ha cuadruplicado la venta de la máquina; en Inglaterra ha habido un aumento del 400% en los dos primeros días tras la noticia; y en España, Nintendo ya está revolucionando las listas de ventas.

Pero el nuevo precio no va a ser el único "culpable" de esta situación. Los jugones se están animando, se están frotando las manos ante el lanzamiento de **cuatro nuevos títulos de la serie Player´s Choice (29,99 €)**. Esos sí que no los tiene nadie. Y por si faltaran argumentos, están a punto de aterrizar juegazos tan esperados como **«Mario Kart»**, **«Mario Party 5»**, **«Rebel Strike»**, **«FIFA 2004»**, **«Need for Speed»** o **«Medal of Honor»**, entre otras celebridades para GC. ¿Qué os parece? Pues eso, que tenemos aquí mismo la consola superventas de estas navidades.



99,99 €
El precio y los nuevos juegos han revolucionado las ventas de la consola. Lo mejor para disfrutarla a tope es hacerse también con el pad Wave Bird, un inalámbrico sobresaliente.

LA LÍNEA DE JUEGOS 'PLAYER'S CHOICE' CONTINÚA CRECIENDO

LOS 7 MAGNÍFICOS DE NINTENDO



Todos estos juegos por 29,99 Euros. Que no, que no me lo puedo creer. Sí, ya sabía que salieron tres juegos con este precio hace poco, pero... ¿y el resto? Mario, Metroid, Starfox... ¡A por ellooooos!



SUPER MARIO SUNSHINE

- Aventura-plataformas
- 1 jugador
- Dolby Pro Logic II
- Texto en castellano
- Edad: Mayores de 3 años
- Puntuación: 95

Desarrollo variadísimo, un control intuitivo, carisma y genialidad. Lo que esperábamos de Mario. Ya sabes que aquí va con una mochila-aspersor a la espada y que debe limpiar la Isla Delfino de barro y pintadas. Por el camino descubrirá una enorme variedad de objetivos que convierten el espíritu plataformero en un cóctel de géneros que dejan pegado al pad en cuanto lo pruebas.



METROID PRIME

- Aventura 3D y shooter
- 1 jugador
- Conexión GB Advance
- Texto en castellano
- Edad: Mayores de 12 años
- Puntuación: 99

Por su **absorbente mecánica y sublime nivel técnico,** por **"inventarse" un nuevo tipo de juego,** porque es exclusivo y por su nuevo precio, «Metroid» tiene bien ganada su explosiva puntuación. Para muchos es una obra de arte. Los que no lo creáis: probadlo. Os tendrá pegados frente a la pantalla hasta descubrir el 100% de sus secretos y extras. Ningún otro juego garantiza esto.



STARFOX ADVENTURES

- Aventura y acción
- 1 jugador
- Dolby Pro Logic II
- Texto en castellano
- Edad: Mayores de 3 años
- Puntuación: 96

Un prodigioso trabajo del equipo de RARE. **Primero entra por los ojos:** hay cantidad de personajes, objetos y decorados en pantalla, moviéndose a un ritmo fluido. Después te engancharán su historia, variedad, control y constantes sorpresas. Con Fox nació **una generación nueva de juegos de aventuras,** de juegos de acción y de juegos para GameCube. Difícil de superar.



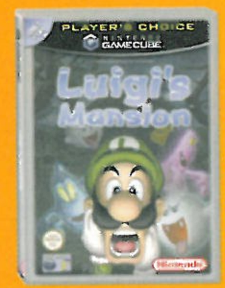
MARIO PARTY 4

- Tablero
- 1-4 jugadores
- 50 minijuegos
- Texto en castellano
- Edad: Mayores de 3 años
- Puntuación: 92

Fue la **primera gran FIESTA de Mario** y compañía en GameCube, y nos pilló deseando participar. Están todos **los héroes de la casa,** jugándosela en tableros poblados por criaturas de este universo, todo en **maravilloso 3D, y con minijuegos tan originales como adictivos.** ¿Pero hay alguien que se pueda resistir a esta combinación de elementos? Pues que lo pruebe, y ya veremos qué pasa.



PIKMIN *Su secreto está en combinar humor y estrategia con toda la sabiduría y buenas artes del maestro Miyamoto. Si buscas un título original, que le dé marcha a tus neuronas, aquí tienes un buen ejemplo. Y lo mejor es que hará las delicias de cualquier tipo de público.*



LUIGI'S MANSION *¿Qué decir de uno de los primeros juegos que salieron con la consola? ¡Pues que no ha pasado de moda para nada! De hecho enfrentarse a los fantasmas de la enorme mansión y localizar a Mario, continúa siendo tan divertido.*



SUPER SMASH BROS *El juego de lucha favorito de la afición. Trae a la plantilla de los héroes Nintendo, dispuestos a demostrar que son los mejores, los más fuertes, los que siempre ganan. Pues nada, tendrán que probarlo en este divertido y original "fighter".*

¡DATE UNA ALEGRÍA, POR 149 € DE NADA!

ESTÁS EN LA ZONA PAK, ¡ELIGE EL TUYO Y JUEGA!

Si aún no tienes CUBE, echa un ojo a los paks: te puede salir más barato, y hay opciones para todos los gustos.



MARIO KART PAK ¡ROMPE!

Pues claro que sí. Se han puesto de moda las **ediciones limitadas con regalos exclusivos.** El pak de Mario Kart añade a la potencia del juegazo un **disco de bonus dedicado a Zelda,** con «Ocarina of Time», «Master Quest», «Majora's Mask», «Adventures of Link» y la demo jugable de «Wind Waker»



GB PLAYER PAK *En una misma caja, todo lo que necesitas para jugar con tu Game Boy Advance en la pantalla de la tele. Conectas el GB Player a la consola, y ¡a disfrutar de tus juegos favoritos de la portátil! Cosa de magia.*



WIND WAKER *La ocasión es perfecta. No se te puede escapar el mejor Zelda jamás diseñado. Además ya sabes que el pak viene con disco de bonus: «Ocarina of Time» y «OoT: Master Quest». Y la GameCube morada.*

SALEN EN EDICIÓN LIMITADA Y CUESTAN 169 €

LLEGAN LOS SUPERPAKS GBA SP RUBÍ Y ZAFIRO

La familia GBA crece en edición limitada. Nintendo lanza dos nuevos "combos" que te van a hacer ir corriendo a las tiendas ¡¡ya!!

¡ATENCIÓN! REGALAMOS 1 SUPER PAK POKéMON

QUÉ PASADA *El Super Pak Pokémon incluye una GBA SP exclusiva (con Kyogre y Groudon en la parte superior), un cartucho Rubí y Zafiro y una funda de viaje, totalmente personalizada.*

GALERÍA DE MODELOS GAME BOY ADVANCE SP

¿HAS ELEGIDO YA TU COLOR?

Además de su potente iluminación, de su batería recargable de ión-litio, de su pantalla abatible, de su exquisito diseño, de los más de 1.500 juegos a su disposición... Además de todo eso, la consola está disponible en una gama de colores irresistible. Mira y elige, hay para todos los gustos.











CLARO, POR ESO SE VENDEN TODAS

¡¡GBA SP VA MUY BIEN!!

Esperábamos esta noticia, pero no por eso vamos a dejar de celebrarla. ¡Fiesta y champán para todos, hombre! Hay razón: **tras sólo 6 meses a la venta en Europa, se ha superado la cifra de 2 millones de consolas vendidas.** Y si sumamos las que han comprado americanos y japoneses, tenemos 9 millones de GBA SP alucinando a todo el mundo. Si continúan saliendo juegos así de buenos («Super Mario 4», «Mario y Luigi», «Final Fantasy Tactics»...), habrá que brindar por cifras mucho más altas.

¡PARTICIPA Y GANA 2 CONSOLAS Y 9 JUEGOS!

¡¡TE LO VAMOS A REGALAR!!

¿Cómo conseguir **«Super Mario Sunshine»**, **«Metroid Prime»**, **«Mario Party 4»**, **«Starfox Adventures»**, **«Luigi's Mansion»**, **«Pikmin»**, **«Super Smash Bros»**, un **Mario Kart Pak** y un **Super Pak GBA SP.** Fácil. Envía un mensaje con tu móvil al **número 5354***, poniendo la palabra **NINTENDONA**.

*Coste de la llamada: 0.90 € + IVA. Válido para Movistar, Vodafone y Amena. Fecha límite participación: 16 diciembre.


EA SPORTS BIG
Límites.Huesos.Records.Corazones.Tablas.Silencio.
Egos.Mentes.Viento.Leyes.Todos rotos.
Avalanchas.Arboles.Competidores.Barrancos.
Pesadillas.Ventiscas.La montaña tras de ti.
NINTENDO GAMECUBE
SSX 3
7+
www.pegi.info
PlayStation 2
XBOX
GAME BOY ADVANCE

En juegos de coches, **Namco** va a tener la última palabra

- GAMECUBE
- PRINCIPIOS 2004
- NAMCO
- CARRERAS DE COCHES

R RACING EVOLUTION

Será el sexto juego de la prestigiosa serie «Ridge Racer», pero no será un «Ridge Racer» más. Su estilo cambiará a simulación, proponiendo algo más en la línea «GT». Además, para dominar los más de 30 coches reales que estarán, el factor humano será clave. El nuevo sistema de IA hará cambiar el control en función de nuestro pilotaje, de cómo nos afecte la presión del circuito. Un regalo: ¡Te sentirás como un piloto de verdad!

Modelazos. *Participarán coches de diferentes categorías: GT3, GT2, GT1, prototipos y coches privados. O sea que manejaremos modelos de alta competición, "carros" de lujo.*



Mira, mira. *Nos embobarán los 11 circuitos y los 8 tipos diferentes de carrera. Aunque la gran impresión será la del modelado real de los más de 30 vehículos en juego.*



Que estrés. *Con el sistema de IA, un medidor de "estrés" cambiará el control del auto. Quítate de encima al rival que nos persigue o tu coche "notará" los efectos...*



Tu historia. *El modo Racing Life será como participar en una película. Propondrá seguir la competición con un piloto, intercalando emocionantes secuencias cinemáticas.*

TE HAREMOS FELIZ AL PRECIO QUE MÁS TE PEGA

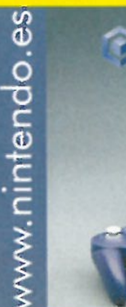
NINTENDO GAMECUBE

99,99 €











P.V.P. Recomendado, promoción válida hasta el 31 de enero de 2004.



- GAMECUBE
- MEDIADOS 2004
- CAPCOM
- SHOOTER - ACCIÓN 3D

KILLER 7

La prodigiosa técnica "cel shading" va a un paso más allá en lo último que está preparando Capcom, un juego DURO, que tendremos en exclusiva en 2004. En él nos convertiremos en Harman Smith, ex-asesino a sueldo, cuya misión es acabar con Kun Lan, creador del virus que está transformando a todo el mundo en mutantes salvajes. Smith tiene el poder de controlar siete personalidades diferentes, cada una con sus características, que nosotros deberemos utilizar para cumplir los objetivos.

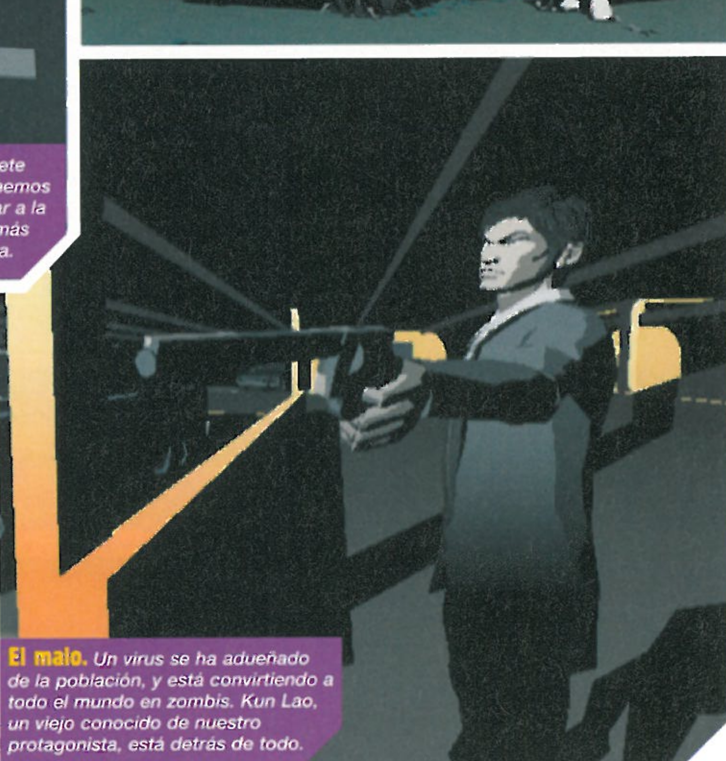


Sobrecogedor. *El juego promete acción a raudales. Por lo que hemos visto, Capcom no se va a cortar a la hora de ofrecernos imágenes más crudas de lo normal, como ésta.*



Qué imagen. *Los gráficos darán al juego un toque innovador. No veréis un "cel shading" más conseguido, con el grado de realismo que se puede apreciar en estas imágenes.*

Siete. *Cada una de las siete personalidades de Harman Smith tendrá diferentes habilidades. Uno de ellos es capaz incluso de desviar los disparos de los enemigos.*



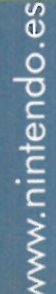
El malo. *Un virus se ha adueñado de la población, y está convirtiendo a todo el mundo en zombis. Kun Lao, un viejo conocido de nuestro protagonista, está detrás de todo.*



Y AHORA LOS JUEGOS QUE MÁS HAN PEGADO, A UN PRECIO NUNCA VISTO.









¡Que sí, que Mario dice que vengas tú también!

MARIO PARTY 5

Compra globos, confeti, gorritos y todo, que la fiesta de los minijuegos está a punto de empezar.

DATOS DEL JUEGO

- GAMECUBE
- MINIJUEGOS
- 5 DE DICIEMBRE
- Compañía: NINTENDO
- Equipo: HUDSON
- Origen del Juego: JAPÓN
- Jugadores: 1-4

ADEMÁS SABEMOS QUE...

- Donkey Kong dejará de ser un personaje jugable y pasará a protagonizar los "Donkey Events", donde podrá, **desde tocarte una estrella, hasta llevarte un sopapo** del mono que te haga soltar monedas.
- Hudson lleva haciendo «MP» desde **la primera entrega, en 1999 para N64.** ¡Habría que ver a esta gente de fiesta!

PARA REUNIR FAMILIAS

- ¿Quieres que papá y mamá jueguen contigo? Con «MP5» lo conseguirás.



Los minijuegos de «Mario Party 5» son muy jugables. En la mayoría de ellos basta con saber correr y saltar para poder ganar.

Los más viejos del lugar (nosotros incluidos, claro) recordarán que "la fiesta mariana" comenzó en Nintendo 64, con un cartucho en el que **los personajes más carismáticos de Nintendo** se echaban una partidita a **algo parecido al juego de la oca,** con un recuento de monedas y estrellas final para determinar al ganador. Sí, había que tirar un dado, avanzar hasta donde indicase el número (si pasabas por una estrella, comprarla con 20 monedas... si es que tenías) y, tras esperar a que los demás jugadores tirasen... ¡dejarse la piel en un rápido minijuego escogido al azar! Y tan acertada mecánica de juego, en esta quinta parte, no va a cambiar. **«Mario Party 5» seguirá ofreciendo la diversión más directa,** aderezada con la emoción del puro azar.

LA FIESTA DE LAS ESTRELLAS. En «Mario Party 5» podrás manejar a 10 de los personajes más famosos de Nintendo: Mario, Luigi, Yoshi, Peach... todos ellos peleando por conseguir las estrellas.

¡Qué suerte tenemos!

Porque **en esta entrega ¡se incluirán 70 nuevos minijuegos!** Ya sabéis que los hay de un jugador contra todos los personajes, dos contra dos, o todos contra todos. Pero también tendremos que contar con los **minijuegos de Bowser,** en los que el pobre que quede el último ya puede ir rezando (el castigo monetario será para echarse a llorar), y los duelos, de un jugador contra otro. Precisamente este tipo de minijuegos serán los protagonistas del mejorado modo para un jugador. Mejorado, porque, además de poder jugar como siempre, eligiendo el modo "party" con personajes Nintendo, también habrá **un modo "historia".** Consistirá en **derrotar a los pequeños Bowsys, secuaces de Bowser, con unas reglas distintas:** de estrellas nada, ¡la forma de ganar será quitarle el dinero a todos ellos mediante emocionantes duelos! ¿Y cuando termine con todos los tableros? Tranquilo, que habrá muuucho más por ver. Si terminas el modo historia, tendrás un montón de puntos canjeables por partes para fabricarte tu propio vehículo. ¿Que para qué quieres un vehículo? Para



Bowser se encargará de hacer temblar a todos cuando aparezca en el tablero para llevaros a uno de sus minijuegos. Elige el caldero en el que meterte y... ¡ay, "el Bú"!

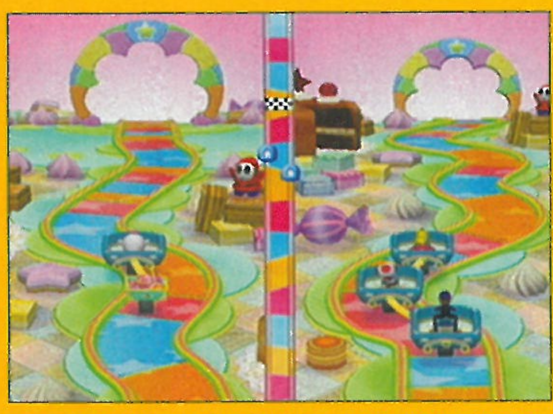


Algunos de los minijuegos serán un poco más concienzudos. En éste, por ejemplo, tendremos que intentar llevarnos el máximo de monedas usando las matemáticas.



¡Y UNOS JUEGOS DE REGALO!

¡Que para eso están los amigos! Bueno, para regalar juegos, y para jugar contigo a los tres del modo "Bonus". Consisten en un juego de tablero puro, en el que sólo aparecen dados y suerte; hockey sobre hielo, de lo más movidito, para los que se preocupen más por la habilidad; y el voley-playa que ya pudimos jugar en «Mario Party 4» como bonus secreto.



Para comprobar cómo anda uno de control, nada mejor que esta prueba en la que deberemos sortear mil y una curvas.



¿Tienes frío? Nada, nada, arriésgate a probar este minijuego lleno de lava y lenguas de fuego, y seguro que se te pasa.



¿Un tetris? No, pero parecido. Deberemos recoger piezas y encajarlas hasta llenar la superficie de nuestro personaje.



Los ítems vendrán encapsulados, y podremos tirarlos sobre una casilla para que su efecto dure hasta el final de la partida.

intentar ganar **el modo Duelo. Subido a tu máquina (parecida a un tanque) y, a base de disparos,** se decidirá el ganador entre tú y la consola... o quien se atreva a retarte.

¡Ven aquí, hombre, ven!

¡Sí, ven, y trae otros dos amigos, que **podremos jugar cuatro a la vez! Es la constante de la saga,** que la única razón para montar una fiestorra una tarde de sábado sea echar unas partidillas a «Mario Party». ¿Que nunca has montado una? Pues es muy fácil: tú llama a la gente, pilla patatas fritas, unos refrescos, y **deja que este DVD y tu Cube se ocupen de la diversión y las risas.** El modo "party" **ofrecerá 10 personajes, 6 tableros** en preciosas 3D (ya saldrán más, ya), y un sistema de ítems con el que os llevaréis más de una sorpresa, por cantidad y calidad. Y por si hay un perdedor recalcitrante que no quiera jugar al modo "party", ¡se incluirán tres jueguecillos extra! ¿De refrescos? Pues no sé, a mí me gustaba la "mirinda", pero ya no...

TRES BOWSYS CONTRA UNO

EL MODO HISTORIA TRAERÁ UN NUEVO SISTEMA DE JUEGO. Deberemos salvar cada uno de los tableros de Dream World quitando de enmedio a los tres tortuguillos. Si tiramos el dado y alcanzamos a uno de ellos, coprotagonizaremos un duelo. ¿Si ganamos? Pues 15 monedas para nosotros. Y si perdemos, sólo nos quitarán 5. Pero, si te alcanzan ellos... Quítales todas las monedas y se esfumarán.



Pronto podrás jugar al juego del juego de Potter

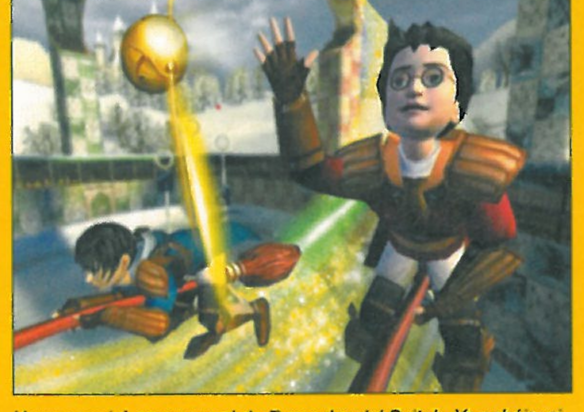
HARRY POTTER

El deporte inventado por J. K. Rowling por fin se hará realidad. ¡Agarra la escoba, que allá vamos!

DATOS DEL JUEGO
- **GAMECUBE**
- **DEPORTIVO**
- **NOVIEMBRE-DICIEMBRE**
- Compañía: **ELECTRONIC ARTS**
- Equipo: **EA GAMES**
- Origen del Juego: **REINO UNIDO**
- Jugadores: **1-2**

ADEMÁS SABEMOS QUE...
- En todos los libros de Harry, menos en 'El Prisionero de Azkaban', se juega algún partido o torneo. **El Quidditch no es una mera anécdota** en el mundo de Harry, sino el deporte rey.
- En la presentación del juego en Madrid averiguamos que, **ganando partidos, saldrán extras.** Entre ellos, cromos de Magos y Brujas famosos.

ALGO "FANS-TÁSTICO"
- Los fans de Harry Potter fliparán: ¡ahora serán ellos los protagonistas!



Harry seguirá en su papel de Buscador del Snitch. Ya sabéis, si Harry pilla la bola con alitas... ¡la victoria está asegurada!



Entre los estadios de Quidditch podremos encontrar, recreado con todo detalle y mucho arte, el famoso campo de Hogwarts.



Además de las casas de Hogwarts, podremos escoger equipo entre nueve países. Aquí tenemos a dos japoneses en Japón...



...¡y aquí, a un miembro del equipo español! ¡y olé! Además de ponerlos de toreros, ¡el campo será una plaza de toros! Ayyy...



POTTER, EL "GALÁCTICO". Es el buscador de Gryffindor, uno de los jugadores más valiosos de la escuela Hogwarts, y además, el chaval siempre juega limpio.

El juego de los libros, sí, el Quidditch! ¡Ése será el tema del próximo juego para Cube de Harry Potter! Por fin podremos **vivir en nuestras carnes la fuerza y velocidad** que J. K. Rowling describe en sus obras. **Se planteará como una copa del mundo** (no en vano, ése será el subtítulo del DVD) y **podremos escoger equipo entre cualquiera de las cuatro casas de Hogwarts,** incluido el equipo de Harry, Gryffindor, o las selecciones nacionales de Estados Unidos, Bulgaria (con su estrella, Victor Krum), los implacables Nórdicos, Inglaterra, Japón, Alemania, Francia, Australia y... ¡sí, también España! Pero antes de empezar, para no dárnosla nada más despegar con la escoba, se nos invitará a aprender mediante un completísimo tutorial en el que gente como **Fred y George Weasley o el malvado Draco Malfoy nos enseñarán sus mejores jugadas.**

¡Pilla el Snitch, hombre!

Sí, es la bola más decisiva, pero **podremos jugar en todos los puestos del equipo.** Es decir, que dirigiremos a los tres Cazadores para marcar tantos de diez puntos con el Quaffle, a los dos Bateadores para mantener alejadas las dos peligrosas Bludgers, al Guardián de las tres porterías de anillo, y, por supuesto, al Buscador de la Snitch. ¿Complicado? Qué va, ¿no ves que el título es de EA y están más que especializados en deportes? Además, podremos **jugar dos personas en el mismo equipo, o en un equipo distinto** para echar piques, claro. Ya dan ganas de jugar, pero cuando lo veáis en movimiento...



PARA ALUMNOS CON ENCHUFE

Con una GBA y un cable link para Cube, tendremos la posibilidad de colaborar con los jugadores de «Harry Potter: Mundial de Quidditch» de Cube. En la pantalla de la portátil aparecerán dos bateadores de la bola Bludger, la que da golpes, jugando una especie de «Pong». Pero con mejores gráficos, como podéis ver.

La vida sigue... ¡tan divertida como siempre!

LOS SIMS 2

¿Tienes que hacer una carrera? Tranquilo, que pronto podrás hacerla con tus Sims en Cube.

DATOS DEL JUEGO

- **GAMECUBE**
- **ESTRATEGIA**
- **5 DE DICIEMBRE**
- Compañía: **ELECTRONIC ARTS**
- Equipo de desarrollo: **MAXIS**
- Origen del Juego: **EE.UU.**
- Jugadores: **1-2**

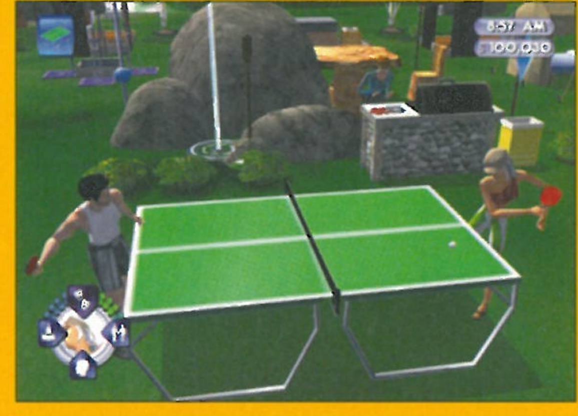
ADEMÁS SABEMOS QUE...

- A quien le guste ir presumiendo de "sim" por ahí, que sepa que **podrá llevar su chaval, en la tarjeta de memoria, a casa de un amigo,** y meterlo en el juego de su colega.
- Entre los nuevos comportamientos sociales que se incluirán, habrá acciones como **besar en la boca** o... pasear por la noche. ¡Calentito, el tema!

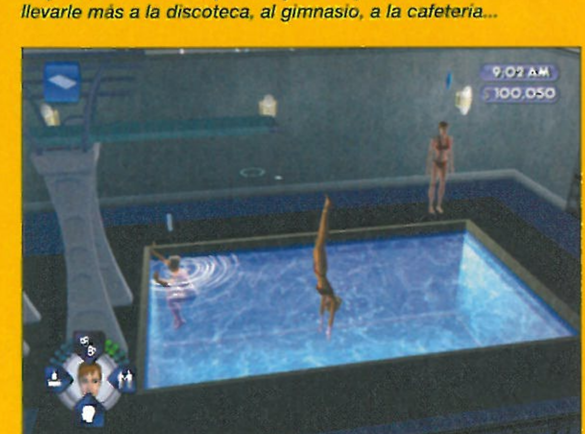
EL ÉXITO ES FEMENINO

- ¿Quieres que tu hermana o tu chica jueguen contigo? «Sims» es la solución.

La personalidad de tu personaje será quien dicte si debes llevarle más a la discoteca, al gimnasio, a la cafetería...



...o a echarse unos "pinpones" mientras espera que la barbacoa esté lista. Todo depende de si te sale más activo, sociable...

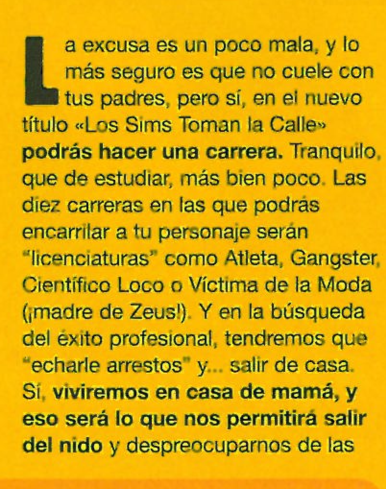


El aspecto visual mejorará con sombras en tiempo real, mayor definición, y una cámara con brutales zooms y alejamientos.



¿Escalada? Por supuesto. En la carrera de atleta deberemos ir superando diferentes objetivos. Eso sí, lo primero, el gimnasio.





La excusa es un poco mala, y lo más seguro es que no cuele con tus padres, pero sí, en el nuevo título «Los Sims Toman la Calle» **podrás hacer una carrera.** Tranquilo, que de estudiar, más bien poco. Las diez carreras en las que podrás encarrilar a tu personaje serán "licenciaturas" como Atleta, Gangster, Científico Loco o Víctima de la Moda (¡madre de Zeus!). Y en la búsqueda del éxito profesional, tendremos que "echarle arrestos" y... salir de casa. Sí, **viviremos en casa de mamá, y eso será lo que nos permitirá salir del nido** y despreocuparnos de las tareas cotidianas. Pero eso no quiere decir que podamos andar por ahí como un aventurero cualquiera. Nuestro principal quehacer seguirá siendo relacionarnos con la gente, y **podremos conocer hasta a 40 nuevos personajes** de la ciudad.

¡Arranca, que nos vamos!

Para salir del barrio contaremos con un scooter, y podremos llegar a sitios como la Galería de Arte, el Gimnasio, el Laboratorio de Objetos brillantes o el Rincón... del amor. Suena bien, ¿eh? Pues quizá os suene mejor que, a medida que avancemos en nuestras pesquisas, iremos encontrando **objetos ocultos como tatuajes, pañuelos y piercings** que podremos usar en el personaje. Y por supuesto, se mantiene el modo dos jugadores, ¡para las parejitas más jugonas!

¿ES TU CHICA? ¿Te gustaría manejar a una jovencita rubia, con minifalda, coletitas y una personalidad sociable? ¿¿Que nooo?! Bueno, a lo mejor podría ser la chica de tu chica.



PARA HACER "ADVANCES"...

...deberías tener una GBA. El personaje que crees en Cube podrá ser traspasado al juego de GBA, donde, tratando con la gente y superando minijuegos, podremos aumentar nuestras estadísticas de personalidad. Y aunque no tengas aún el cartucho de GBA, ¡podrás probar los minijuegos igualmente!


NOKIA
3200
Coge una foto. Cualquier foto. Elígela de una revista o tómala utilizando la cámara de tu teléfono. Envíala, edítala y colócala dentro de la carcasa transparente de tu Nokia 3200. Tu creación.
Una imagen de portada
Club NOKIA
Únete y disfruta de todas sus ventajas entrando en www.nokia.es/clubnokia
NOKIA
CONNECTING PEOPLE
www.nokia.es
Copyright © 2003 Nokia. Todos los derechos reservados. Nokia y Nokia Connecting People son marcas registradas de Nokia Corporation.

Tony volverá a darnos una lección

T. H. U. G.

Estas siglas esconden el nuevo juego del rey del skate: Tony Hawk vuelve con «Underground».

DATOS DEL JUEGO

- GAMECUBE
- SKATE
- 24 DE NOVIEMBRE
- Compañía: **ACTIVISION**
- Equipo: **NEVERSOFT**
- Origen del Juego: **EE.UU.**
- Jugadores: **1**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

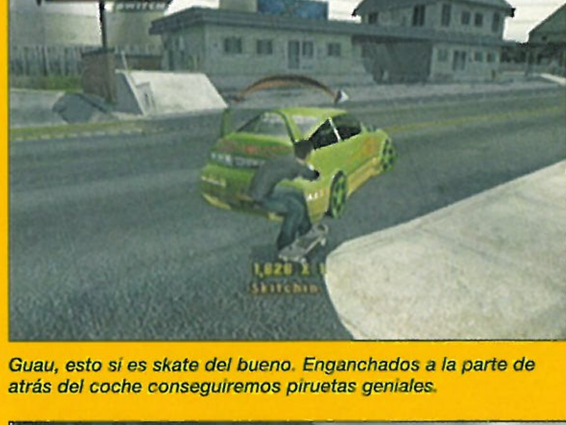
- **En el modo historia empezaremos en Nueva Jersey,** donde llegará a nuestros oídos la presencia de un importante skater. Es la oportunidad ideal para empezar a hacernos notar.
- **Los más fans del monopatín flipareis con esto:** tenemos **nuevos skaters profesionales en esta edición.** Se trata de Paul Rodriguez, Arto Saari y Mike Vallely. ¿Os suenan, verdad?

INNOVADOR

- Tendrá **tal cantidad de novedades,** que podríamos considerarlo como el primero de una nueva serie...



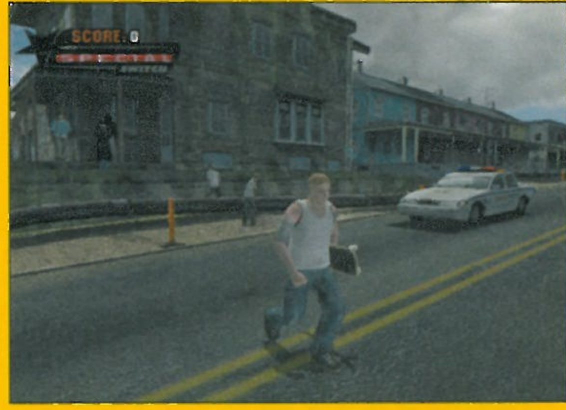
El título incluye un montón de novedades, pero los trucos sobre las cuatro ruedas seguirán siendo la salsa del juego.



Guau, esto sí es skate del bueno. Enganchados a la parte de atrás del coche conseguiremos piruetas geniales.



Primera gran novedad de esta entrega. ¡¡Podemos colgarnos de los tejados!! Todo sea por recoger el objeto que nos piden.



Otra novedad, y de las gordas para el «T5». ¿Qué te parece bajarse de la tabla y andar como si tal cosa con ella? Pues hala.



La quinta entrega del prestigioso juego de skate está a punto de aterrizar en nuestras Cubes con más novedades de las que podíamos imaginar tras las anteriores entregas. Por supuesto que la gracia del juego seguirá estando en colgarse de las barandillas y de los cables telefónicos mientras ejecutamos saltos imposibles. Pero ahora imagínate si además de eso podemos frenar y coger el patín de la mano para **subirnos a los tejados o ponernos a conducir coches** sin necesidad de respetar las normas de tráfico. Así investigaremos a fondo los escenarios para cumplir los distintos objetivos que nos proponen. Pronto seremos los **reyes del skate y ahora también del asfalto.**

TONY, EL CRACK. Los skaters más famosos, empezando por el propio Hawk, han acudido a esta nueva cita. Pero lo que más mola del juego es que podremos recrearnos a nosotros mismos y labrarnos una carrera.

¿Yo en la Cube?

Pues sí. En el **nuevo modo historia** podrás **crear tu propio skater, personalizándolo al máximo** con el cada vez más completo editor que incluirá. Y una vez que tu ego esté satisfecho, estarás en condiciones de darte un paseo por los distintos modos de juego. Si eres nuevo, habrá modo práctica. Y si ya tienes tus saltos, será el momento de agarrar el monopatín y, empezando en tu barrio, ir haciéndote un hueco entre los grandes a base de trucos imposibles. Y así, pronto serás el protagonista de la carátula de un videojuego.



¿NO IBA ESTO DE PATINES?

Pues sí, pero eso no quita para que hayan cabido interesantes novedades como ir andando con el monopatín en la mano o conducir coches en determinados momentos. Para colmo la sensación de velocidad no os decepcionará. Pero no podréis recrearos mucho, ya que habrá poco tiempo para cumplir los objetivos.

44.95€
PS2 GC XBOX
PC: 39.95€



TU BARRIO... TU GENTE... TUS REGLAS... TU JUEGO...
TU FÚTBOL

Lanzamiento: 28.11.03













¡DESCÁRGATE YA EN EXCLUSIVA ESTE JUEGO PARA TU MÓVIL!
MÁS INFO EN: http://live.vodafone.es



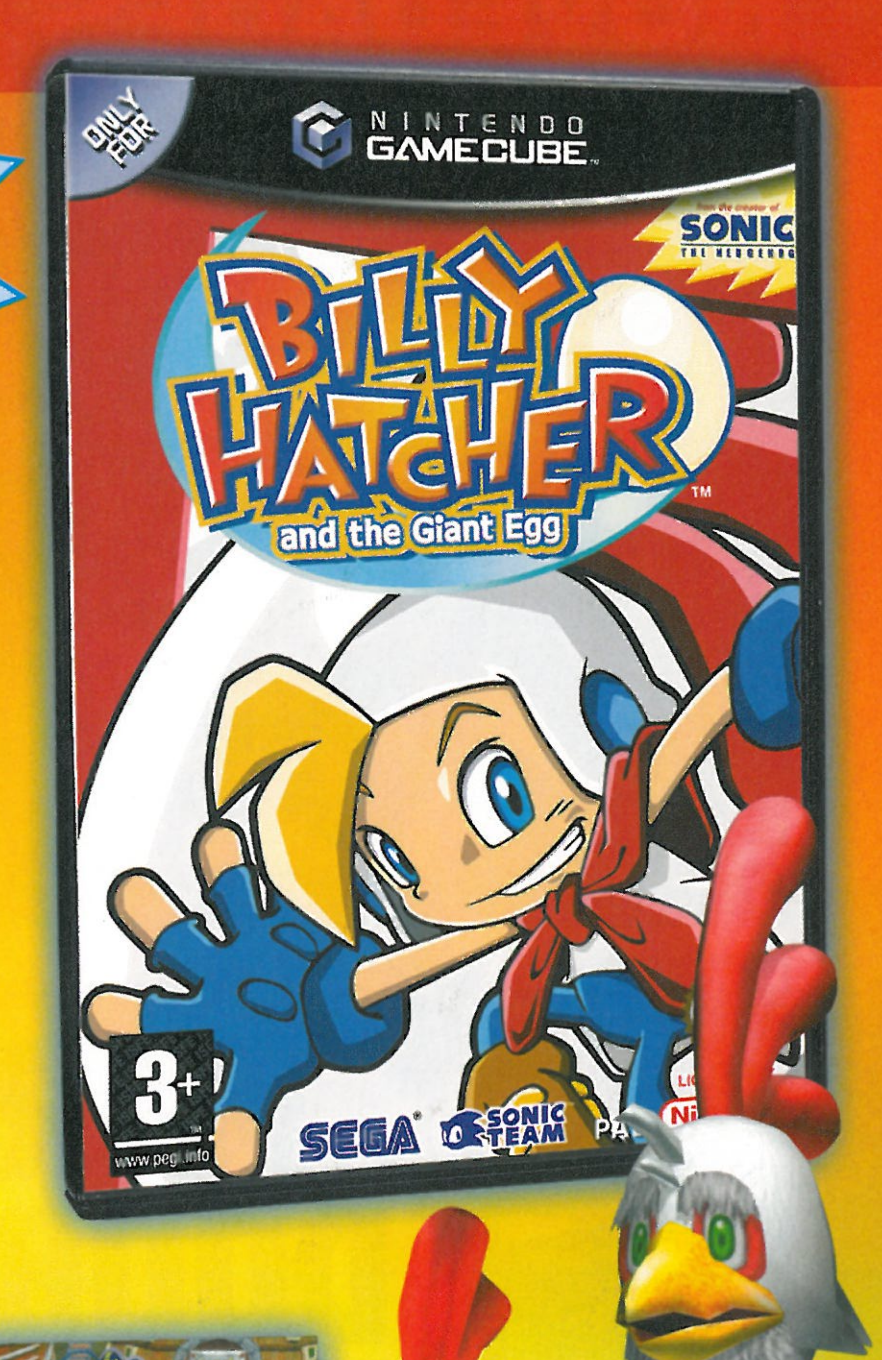
¡¡LA DEMO EXCLUSIVA DE «BILLY HATCHER»!!



¿Quieres probar lo último del "Sonic Team" para GameCube? ¡Participa en este concurso y descubrirás un nuevo héroe que ya está arrasando en tu consola!

Para participar en este mega concurso sólo tienes que enviar un **mensaje de texto** al **número 5354** desde tu móvil poniendo la **palabra: billyna**

Regalamos 500 Demos jugables de Billy Hatcher



El disco demo incluye:

- **Tres niveles en el modo historia:** Poblado del Bosque, Isla Pirata y Montaña Dino.
- **Modo batalla para multijugador** (2-4 jugadores) en los tres niveles del modo historia.
- Entre 20 y 40 minutos de juego para el modo historia, y diversión sin límite para el modo batalla.





"Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBYPRESS, S. A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo".

BASES DEL CONCURSO

1. Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2. Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3. Los premios no serán canjeables por dinero.
4. No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5. Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista Nintendo Acción.
6. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7. Fecha límite para entrar en sorteo: 14 de diciembre de 2003.









FICHA TÉCNICA

NINTENDO GAMECUBE



- Compañía: NINTENDO
- Desarrollador: NINTENDO
- Tipo de juego: CARRERAS
- Idioma: CASTELLANO (TEXTOS)

- Tarjeta de memoria: 3 BLOQUES
- Conexión GB Advance: NO
- Número de jugadores: 1-4 (1-16 LAN)

- Fases: 16 CIRCUITOS
- Extras: 60 Hz, DS PRO LOGIC II
- Modos: 2 + 4 MULTIJUGADOR

- Precio: 59,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

EXCLUSIVO GAMECUBE

OK Nintendo Acción

¡Un bombazo para tu GameCube!

MARIO KART: DOUBLE DASH!!

¿Ya conocías Mario Kart? Pues prepárate, te espera el doble de velocidad, de golpes... ¡y de "duoversión"!

Manda a tu hermano a por más mandos! ¡No importa por qué, tú hazlo! Vale, ahora ya podemos empezar. Estooo... Mario vuelve a introducirse en el mundo del motor, acompañado de todo el plantel de **respetables héroes Nintendo. Ya sabéis: Donkey Kong, Yoshi, Bowser, Wario... ese tipo de gente** que demuestra su catadura, en cuanto se da la salida, a base de embestidas traicioneras y otras "maniobras" de difícil calificación. ¿Peach? Sí, y Daisy también sabe jugar sucio. En total, **16 chavalotes dispuestos a compartir acelerones, derrapes, saltos, vuelcos, tortas, empujones, despeñamientos...** lo típico de cualquier carrerita de «Mario Kart» desde los tiempos de SNES. ¿Cómo? ¿Nunca has jugado? Pues nada, nada, habrá que empezar desde el principio. ¿Preparado?

¿Listo? Ya

Muy inteligente, el individuo que ideó estas carreras en kart. El objetivo, como en toda competición, es **quedar el primero, pero no basta con tener un buen coche**. Donde se ve si uno ha jugado o no a «Mario Kart» antes, es en el uso de los ítems. Cuando pasas por un cubo multicolor adquieres un objeto que se otorga de forma aleatoria. Puede ser un turbo, para salir disparado; un caparazón, para tirarlo hacia un contrario y que se "piñe"... en fin, ▶

¡HOLA, QUE TRAIGO UNOS AMIGOS!

"¡Que pasen... y vean!" es lo que suele ocurrir, ¿verdad? Pues se terminó. Si quieres ir a casa de alguien y, en vez de mirar, jugar, llévate tu Cube y «MK», y podréis jugar hasta 4. Si hay otra Cube por ahí... ¡hasta 8! ¿Y con 8 Cube en red LAN? ¡HASTA 16 TÍOS A LA VEZ! ¡DIVERSIÓN INFINITAAA!





Estar el primero es muy importante, sí, pero hay que saber mantener el puesto. Así que, lo mejor sería hacer tapón a Yoshi y Birdo, para que no cojan ningún ítem.



Los jardines del castillo de la princesa Peach también sirven para echar carreras, pero la pobre anfitriona va penúltima, como poco. ¡Estas carreras son impredecibles!


Los pilotos gesticulan según sus ánimos: Donkey ha cogido un ítem y es feliz, él.

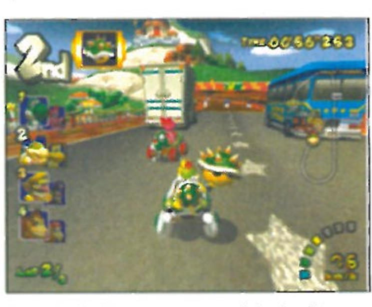
EL PRIMERO «Mario Kart: Double Dash!!» se gana el primer puesto en diversión, en piques multiplayer, y también en número de jugadores: ¡hasta 16 en red LAN!





En el escenario del desierto nos llevaremos alguna que otra sorpresa. Por ejemplo, que los cactus rescatados de los plataformas de Mario ¡se doblen para intentar darte!


Las bombas sólo son ítems especiales y "petan" a lo bestia si las lanza Wario.


Para Baby Bowser, en cambio, los ítems guays son los caparazones con pinchos.

A LOS YOSHIS SUBÍ, A LOS...

...Wariolos bajé, y en todas partes dejé... un derrapeee... muy "asín", como algunos de los circuitos. ¡Qué locuras!



Aquí está Yoshi hecho isla. ¡Y toca correr por su contorno!



El Coliseo Wario es una esfera metálica con rampas, caídas...



...y burradas. Menos mal que también hay playa, la de Isla...



...Delfino, y un barco para caer al mar y perder saladamente.





He aquí el famoso rayo que reduce a todos menos al que lo tira, por supuesto.

SOLO NINTENDO

La unión de excelencia técnica y jugable da como resultado unas carreras vibrantes, veloces... ¡y con unos finales impredecibles!



Movimiento de ataque lateral, útil para evitar adelantamientos y mangar ítems.



En el circuito helado habrá que conducir con sangre fría y... ¡pero no tanta, Birdo!

Darse una "toña" puede ser perjudicial por naturaleza, pero también tiene su parte buena. ¡Es la única manera de ver tantas estrellas y trozos de cosas en la pantalla!

▶ que en «Mario Kart» es igual de importante manejar al piloto que al segundo personaje, por aquí llamado... ¿Francisquillo, era?

¡Paquete!

Eso, el de atrás, vamos. Es la novedad más importante de la serie. Permite que **dos jugadores vayan en el mismo kart, lo que obliga a cooperar, a hablarse a gritos y a divertirse** de manera diferente. Uno conduce: se encarga de acelerar, frenar, girar, y derrapar. Y el de detrás usa los ítems, además de poder apoyar la conducción echando el cuerpo a un lado u otro, o golpeando lateralmente a los osados que pasen por vuestro lado y robando el ítem que llevasen las víctimas. ¡Ah! Y cuando ambos queden de acuerdo, **pueden cambiar de puesto (piloto/paquete) pulsando Z los dos a la vez.** ¡Hay que ver, las ventajas que da contar con una pareja, ¿eh?!

Me... me siento solo

Está difícil sentarse solo en un kart, querido. Aun con un solo mando, llevas a alguien detrás y, aunque con menor precisión, controlas a los dos. Es la forma clásica de jugar, y sigue resultando tan divertida como en los anteriores «MK». Aparte de la diversión, notarás que el diseño de **los escenarios es mucho más bestial en dimensiones, detalles y nitidez** de contornos (que para eso es Cube), lo que hace que corras acompañado de **una sensación de velocidad nunca vivida en la serie.** También la excelente animación de los personajes te hará meterte más en el papel. Vamos, nos gustaría ver **la cara que vas a poner cuando Wario pase a tu lado y te haga su burla** característica: un desafiante "autopalmeo nalgar". ¡Y cómo se ríe, además, el tío! Tales desmanes te harán jugar solito hasta machacar los **16 circuitos.** Claro que, para dos jugadores o más, hay modos Grand Prix, tres tipos de Batalla, y esa pedazo de opción de **jugar 8 a pantalla partida en dos Cubes, o ¡conectar hasta 8 Cube en red** para jugar todos a pantalla completa! Así que los piques, con los medios necesarios, no van faltaros en años y... ¡justo! ¡ahí llega tu hermano!

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 93
▲ La constante sensación de velocidad y las animaciones de todos los personajes.
▼ Los diseños de los escenarios de batalla son algo simples.

SONIDO 92
▲ Los efectos, muy variados y espectaculares. Las melodías, que se silban ellas solas.
▼ Sin embargo, esperábamos oír alguna voz en castellano.

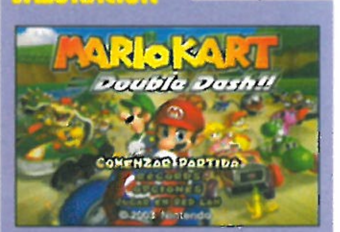
JUGABILIDAD 98
▲ Un kart de control exquisito, y una explosión de emoción cada pocos segundos.
▼ Cuando uno está jugando solo, no se chilla tanto.

DURACIÓN 95
▲ Nunca hubo más opciones multijugador. Hazte con más mandos, más Cube, más gente... ¡y jugad los 16!
▼ Los 16 circuitos, jugando solo, se terminan algo pronto.

TOTAL 97

▲ Coger un kart es... **no soltar el mando hasta ganar.**
▼ Si hubiera tenido **sólo tres o cuatro circuitos** más...

VALORACIÓN



PÓNGAME GASOLINA SUPER... ¡SUPEEER MARIO! ¡HU HU!

¿Quieres saber por qué tu vecino también se ha comprado una Cube? Pues para poder jugar contigo y todo el rellano a «Mario Kart». Jugando solito ya echa para atrás, por sensación de velocidad y diversión, pero es que, eso de poder jugar ¡hasta 16 personas en red...! Hay que probarlo. No se puede contar con palabras.

EL RANKING

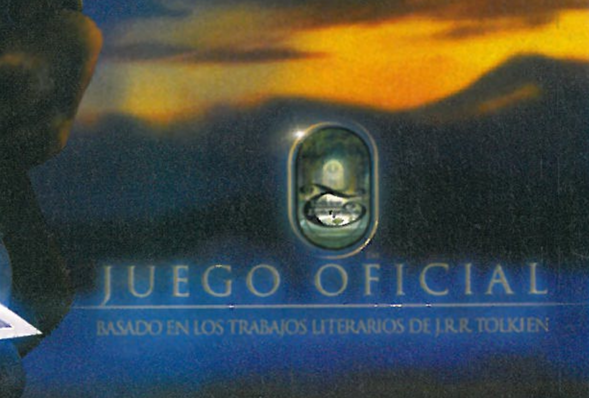
1. F-Zero GX
2. Mario Kart: Double Dash!!
3. Burnout 2

En cuanto a calidad técnica y duración, «F-Zero» es mejor que «MK». Pero, si tienes ganas de vivir carreras con risas y piques continuos, hazte con «MK». En diversión es casi insuperable.

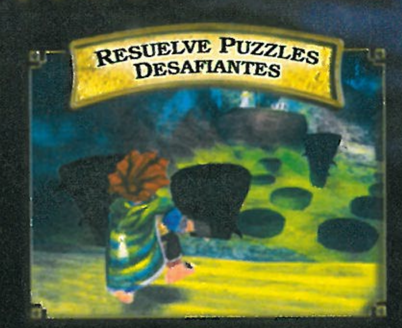


EL Hobbit™

EL PRELUDIO DE EL SEÑOR DE LOS ANILLOS





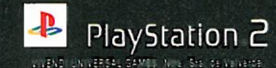




VIVE LA MAYOR AVENTURA DE TU VIDA

www.hobbitgames.com















FICHA TÉCNICA



- Compañía: **ACTIVISION**
- Desarrollador: **LUXOFLUX**
- Tipo de juego: **ACCIÓN 3D + CONDUCCIÓN**
- Idioma: **CASTELLANO (TEXTOS)**

- Tarjeta de memoria: **5 BLOQUES**
- Conexión GB Advance: **NO**
- Número de jugadores: **1**

- Niveles: **20 CAPÍTULOS**
- Datos: **+100 SUBMISIONES**
- Escenario: **CUBRE UN ÁREA DE 650KM² DE LOS ANGELES**

- Precio: **54,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

OK Nintendo Acción

¡Los Angeles, allá vamos!

TRUE CRIME

Ya era hora de que tuviéramos un juego de este tipo; con acción, coches, lucha, escándalos y MARCHA.

Lo dicho. Necesitábamos que apareciera un juego de este tipo en nuestra GameCube. Un **título de acción que combinara varios estilos:** coches, persecuciones, tiros, lucha, y que nos convirtiera en polis con respeto por la ley pero **muy pocos escrúpulos.** «True Crime» parece sacado del guión de una peli de policías. La acción se desarrolla en **Los Angeles,** una de las ciudades más peligrosas del mundo, que ha sido **reconstruida palmo a palmo.** Nuestro protagonista, un detective amante de las armas y la velocidad, ha decidido hacer una "limpia" de delincuentes, empezando por ladrones callejeros y terminando con las mafias más peligrosas. Si te parece chulo hasta ahora, vas a alucinar con lo que viene después...

¿Permiso de conducir?

Evidentemente, una ciudad como Los Angeles no se puede recorrer a pie como quien va a comprar el pan a la la esquina. Tranquilo, podrás detener cualquier vehículo que necesites (eso sí, con cuidado, porque no paran así como así) y hacer uso de tu licencia para "tomarlo prestado". Aunque tú empiezas con tu propio descapotable de matrícula personalizada. Con él llega la primera misión. Una sencilla persecución. ¿Sencilla? Sí, ja. Tienes un tiempo límite, poco control sobre el auto, y una ciudad muy, muy grande a tus pies. Bueno, esa es otra de las mejores cosas del juego, conducir sin dejar farola con cabeza. Sí, **las persecuciones son tope espectaculares,** pero también conduciremos, por ejemplo, para llegar a tiempo de parar una pelea callejera. Porque habrá misiones en las que solo haya que patrullar un determinado barrio y resolver un número de delitos. Por cierto, si en plena calle te pones a **cachear a cualquier persona seguro** que te llevas más de una sorpresa. Y cuando tu coche ya esté para el arrastre, porque hay tráfico real y ▶

¡A TU ESPALDA!

Las vamos a pasar canutas para salir con vida de las porrocientas peleas en las que nos vamos a meter (aunque no nos llamen). Muchas veces nos veremos rodeados incluso por más de cinco tipos, sin contar los que vayan llegando a la cita. Diles adiós con tu magistral dominio de las artes marciales.





Una de las cosas que más nos han molado han sido las persecuciones en coche. No sólo hay que estar "al loro" del tráfico, también hay que utilizar las armas sin piedad.



Podemos coger el coche que necesitemos, desde taxis a los mejores deportivos. Con mucha educación se expulsa al conductor y nos adueñamos del volante.



Las secuencias servirán para enterarnos del guión y respirar de tanta acción.

POR FIN Se estrena un género esperadísimo por todos los jugones en GC: conducción y acción, con misiones cañeras, la ciudad de Los Angeles reproducida al detalle...





Los coches se abollan, cascan, se doblan, así que mucho ojo con tu montura. Intenta ser un buen conductor y así no te nombrarán hijo predilecto del desguace.



El tráfico real tiene estas cosas. Hay algunos que no saben que tienes prisa.



Los momentos de lucha son realmente intensos. ¡Demuéstrales lo que sabes!

ACCIÓN SIN TREGUA

En «True Crime» no vais a tener un segundo de respiro. Cuando no estéis derrapando por esas calles, deshaciendo algún entuerto desde el coche, os encontraréis "explorando" algún almacén abandonado, ejercitando vuestros mejores golpes en los caretos de "gorilas", o "enseñando se creen Jackie Chan. Además, la dificultad va en aumento de una misión a otra. Así que tendréis que ir aprendiendo cada vez nuevas cosas.



Si acabamos con un enemigo nos haremos con sus armas...



... porque seguro que nosotros sabemos darlas mejor uso.



Estas patadas a lo Neo hay que verlas en movimiento.




Punto de mira (y láser) para que no se nos escapen los malos.

ESTO ES L.A. **Hay 650 kilómetros cuadrados de Los Angeles recreados con detalle: desde Bel Air a Chinatown, pasando por Hollywood, Beverly Hills, Santa Mónica...**


Es una posibilidad conducir en dirección contraria, pero ¡te sacarán las luces!


Mucho ojo con la delincuencia urbana. Te dispararán a la mínima, los salvajes.



Cada nuevo combate será una posibilidad de aprender más combos. Encandenando una sucesión de golpes incluso podremos permitirnos una especie de "fatality" final.

hace falta saltarse los semáforos, y te puedes chocar a la mímina... pues nada, te bajas (no hace falta que aparques) y buscas el que se te antoje: un taxi, un camión, una limousine... Umm, esto suena mucho al conocido «GTA3»... Pues sí, ¡y ahora tenemos nosotros una cosa mucho mejor en GameCube!

¿Y licencia de armas?

Eso, eso, porque además de conducción, hay una **parte Shooter realmente interesante.** Al principio empezamos con sólo dos pistolas, pero como podemos quedarnos con cualquier arma que le quitemos al enemigo, pues ¡menudo arsenal! Lo más chulo es que podremos disparar desde el coche, de hecho a veces será imprescindible. Con un simple toque sacaremos un práctico punto de mira, y dejando pulsado el botón nos pondremos en "tiempo bala", con la acción ralentizada para darle toda la espectacularidad a la imagen.

Pero las armas no lo serán todo. Vamos a encontraros con más de un tipo que ha hecho el curso avanzado "Domine las técnicas de Bruce Lee". Y será entonces cuando haya que recurrir a puños y piernas. Mucho ojo a esto porque tiene más miga de la que parece. A lo largo del juego iremos **aprendiendo combos y nuevos movimientos** de diferentes artes marciales. Algunos golpes serán tan reales que hasta nos dolerán a nosotros, y ni que decir tiene la cara que se le queda al pobre enemigo cuando siente la patada en pleno menisco. A lo largo del juego veréis distintos "dojos" en los que practicar e ir adquiriendo experiencia.

Adulto y desafiante

El primer juego de este tipo que disfrutamos los nintenderos nos ha dejado un buen sabor de boca. Es bastante **completo, largo y rebosa acción** (con disparos y conduciendo) por los cuatro costados. Lo único que podemos achacarle es que, salvo el modo principal, no tiene nada más, **ni siquiera multijugador.** Esto limita su duración, aunque vas a tardar bastante en terminártelo, sobre todo si te pones a conducir cochazos admirando semejantes gráficos. Este juego va a dar que hablar, y mucho.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 92
▲ Los personajes están más detallados que el resto de elementos: coches y ciudad.
▼ Algunas zonas están demasiado desangeladas.

SONIDO 85
▲ El ruido de los coches y los disparos a toda velocidad.
▼ Las voces en inglés. Estas cosas que hay que doblarlas.

JUGABILIDAD 93
▲ Lo más de lo más: conduce, dispara, "pide prestado" nuevos coches, armas...
▼ No se puede "explorar" más de lo necesario. En ese sentido es muy lineal.

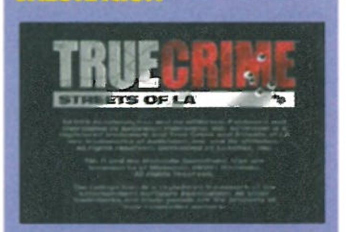
DURACIÓN 92
▲ Le echarás bastantes horas para acabártelo.
▼ Una vez terminado, no ofrece nada más. No hay multiplayer.

TOTAL 93

▲ La combinación **acción y coches. Reproducir** con tal detalle **la ciudad de Los Angeles** tiene mucho mérito.

▼ **No está doblado.** Gráficamente falta detalle.

VALORACIÓN



ACCIÓN DE PELÍCULA
«True Crime» es el primer juego de este género tan atractivo (acción + conducción) que disfrutamos en GameCube, y el resultado es genial. La "película" se desarrolla en Los Angeles, ciudad que ha sido recreada al milímetro, donde se combinan disparos, coches, artes marciales, de la mano de un poli que no se detiene ante nada. Tienes que probarlo porque te va a molar el desafío.

EL RANKING

1. True Crime
2. The Italian Job

Ya sabemos que «Italian Job» solo es de coches, pero es lo más parecido a «True Crime». Ambos lucen una trama de película («IJ es una conversión, de hecho), pero «True Crime» tiene más que ofrecernos.

TODOS LLEVAMOS UN GUERRERO DENTRO



Imagina caminar por un lugar extraño, donde tu hogar y tu familia han desaparecido.
Imagina combatir a lo largo y ancho de un enorme mundo, empleando magia y espada en una guerra sin cuartel contra las hordas enemigas.
Imagina el alucinante debut de la serie Final Fantasy para Game Boy Advance.
FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE.
Sólo para Game Boy Advance y Game Boy Advance SP.



GAME BOY ADVANCE SP
www.nintendo.es

FICHA TÉCNICA





- Compañía: **ELECTRONIC ARTS**
- Desarrollador: **EA BLACK BOX**
- Tipo de juego: **CONDUCCIÓN**
- Idioma: **INGLÉS**

- Tarj. de memoria: **19 BLOQUES**
- Conexión GB Advance: **NO**
- Número de jugadores: **1-2**

- Coches: **+20 MODELOS REALES**
- Modos de juego: **3**
- Datos: **+100 DESAFÍOS**

- Precio: **63,95 €**
- A la venta: **21 DE NOVIEMBRE**

OK Nintendo Acción

"Fliping" con el "tuning"

NEED FOR SPEED UNDERGROUND

Coge tu coche y conviértelo en una obra de arte. Mola que corra, pero más aún que los demás lo admiren...

Los locos del motor sabrán sacarle todo el partido a la última entrega de «NFS»: nadie como ellos para valorar unas llantas OZ racing, un turbo Nitrous Express o un chip electrónico Motorsport, en su justa medida. Aunque dará igual que tú no manejes esos datos, porque la idea de modificar el aspecto externo del coche a nuestro gusto, a base de mucho esfuerzo (ganando carreras y disfrutando de cada una), resulta igual de flipante para todo el mundo.

Me gusta el "tuning"

O sea que la **idea de este nuevo «NFS» es simplemente genial,** pero no se queda ahí. Se rodea del **glamour del cine** ('A todo gas', 'Sesenta segundos'), y se empeña en traernos los **mejores coches, las calles y hasta las chicas.** Todo forma parte del modo Underground, donde competimos en diferentes tipos de carreras que van llegando en forma de desafío: hazte este circuito derrapando; el que va el último en cada vuelta queda eliminado; cambia de marcha en el momento justo; ¿hace un torneo al mejor de tres? Ya en la pista no sólo cuenta ganar, sino también puntuar. Y **se consiguen puntos por cada derrape,** por cada atajo, por sortear al resto del tráfico, por cada salto, por cada vuelta que lideramos... Con esos puntos y el dinero que recibimos por la victoria, no sólo podremos comprar nuevas llantas, alerones o pegatinas, sino que además desbloquearemos opciones que permanecían ocultas. Accederemos a mejoras mecánicas (como chips, nitros, kits de reducción de peso...), abriremos nuevas pistas y conseguiremos **más modelos para lucir** en nuestra colección.

Hablando de lo que se puede conseguir nos hemos saltado lo que se disfruta consiguiéndolo. Porque las **carreras son trepidantes,** y como se celebran siempre de noche y los circuitos son zonas de la ciudad que tomamos al asalto, resulta una **experiencia excitante.** Puede que el "tuning" sea el espíritu de este juego, pero la filosofía «Need for Speed», con carreras realistas, diversión al máximo y lujo gráfico, nunca ha quedado de lado. Por eso resulta **absolutamente atractivo.**



Nuestro Ford ZX3 (que hemos desbloqueado) tiene ciertos problemas con el tráfico de la ciudad. La imagen es espectacular, pero nos han quitado 32 puntos por malos.



Uno de los retos es cambiar de marcha en el momento justo en una larga recta.



Los canales de la ciudad también pueden servir de escenario perfecto.

MASTER, ESTE ES TU COCHE

Cuantas más carreras y puntos ganes, más accesorios podrás ponerle al coche. Porque no todos están disponibles desde el inicio.



Los discos de freno también se pueden pintar en cualquier color.



Fíjate lo que puede convertirse un Celica con unos apaños...



Ganar carreras es clave para mejorar el aspecto y motor del coche; así conseguimos puntos de estilo para desbloquear opciones y circuitos, y tener un Coupé como éste.

MUCHO MÁS ¿Un juego de carreras de coches? Qué va, mucho más que eso. En el nuevo «Need for Speed» la fantasía nos llevará a modificar el coche a nuestro antojo, a convertirlo en una obra de arte, que los demás admiren, y que corra como ninguna.



La sensación de conducción es muy equilibrada. Pero puedes quitar las ayudas de tracción y frenado para complicarlo todo.



La luz da vida al juego. La de los túneles, de los edificios, de las vallas publicitarias... porque las carreras son todas de noche.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 93

▲ El diseño de los "tuning" está muy bien conseguido, y los escenarios son ultra-reales.

▼ Falta mayor definición en general, más detalle.

SONIDO 88

▲ Reunión de grandes grupos con temas muy cañeros.

▼ Sonido demasiado "punk" para nuestro gusto. Y no está doblado. ¡Mala suerte!

JUGABILIDAD 96

▲ El modo Underground atrapa sin remedio. Y el control no te dará motivos para abandonar.

▼ Siempre de noche... ah, y que los circuitos se repiten.

DURACIÓN 95

▲ Más de 20 coches, opciones de todo tipo... y además hay modo multijugador.

▼ Podía haber sido de cuatro, el multijugador, claro.

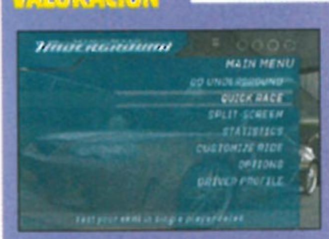
TOTAL 95



▲ El **espíritu "tuning".** El diseño de los coches. La sensación de velocidad.

▼ Siempre es de noche. Falta definición en los gráficos.

VALORACIÓN



MÁS QUE UN SIMPLE JUEGO DE COCHES

A todos los que pensamos que un juego de coches debe ser algo más que dar vueltas por un circuito, este juego nos ha llenado de felicidad. En el nuevo «NFS» hay otro tipo de desafíos, aunque lo mejor son los premios, que vienen en forma de nuevas piezas para tu coche y de circuitos ocultos. Ambos con un lujo de detalles que cautiva.

EL RANKING

1. NFS: Underground
2. V-Rally 3
3. NFS: Hot Pursuit

El espíritu "tuning" marca la diferencia con otros "clásicos" de la automoción. «V-Rally» tiene más competición, pero pierde encanto. Y «NFS2» se queda corto frente a éste.

¡Y qué difícil ha sido encontrarlo!

BUSCANDO A NEMO

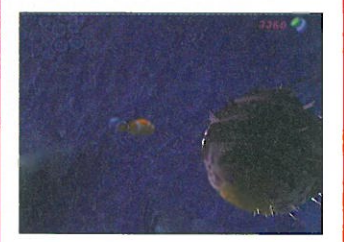
¡Qué vida más atareada tienen estos peces! La de cosas que tendremos que hacer para rescatar al bueno de Nemo...

UN MAR LLENO DE PELIGROS

DE TODO UN POCO. En el mar no todo son sombrillas, bikinis y chiringos. Bajo el agua también hay agresivos tiburones, minas perdidas, cangrejos de pellizco fácil... Vamos, que habrá que tener cuidado porque encontraremos muchos más peligros que caricias.



Ir con cuidado es esencial para superar obstáculos con pinchos.



No todos los peces son buenos; éste se hincha y... ¡pincha, el tío!



¡Qué colores, qué detalles, qué bonitos los peces, qué... qué todo! Aunque el mundo subacuático no dé para mucho, ha sido recreado con todo el estilo Disney (y Pixar, sí).



En este minijuego buscas las figuras que indican las burbujas; hay muuuchos más.



Las cámaras nos ofrecen vistas tan espectaculares (y bonitas) como ésta.

Seguro que a estas alturas ya has oído hablar del nuevo éxito de Disney/Pixar. La cosa va de que **Nemo, un majuelo pececillo, ha desaparecido,** así que su papá, Maril, y su colega Dory tratarán de encontrarlo por esos mares de Zeus.

¡Coge aire, que nos vamos!

Te esperan 18 fases en las que debes demostrar tu habilidad **resolviendo puzzles, participando en carreras y persecuciones,** evitando que un enorme tiburón te tome por su desayuno... en fin, que por variedad no va a quedar. Además, en cada nivel viviremos la acción desde un punto de vista diferente: cámara lateral, vista posterior (ideal para las carreras), frontal para persecuciones, e incluso la clásica isométrica. ¿Que qué veremos a través de todas esas cámaras? Pues **unos gráficos detalladísimos, con animaciones de flipar.** Y de postre, escenarios que recuerdan a un documental de la tele. Por cada fase que completes, disfrutarás de cortes de la película.

Por supuesto en castellano, así que no hay excusa para no **reírse con los entretenidos diálogos.** Eso sí, no te vas a reír tanto cuando veas que el juego no es coser y cantar. Vaya, que a pesar de su aspecto infantil, nos ha **costado sudores acabarlo.** En ciertos momentos se "pasa" de dificultad, pero al menos dispones de vidas infinitas para intentarlo. Con todo, el **original desarrollo, las animaciones de los personajes** y el control sencillo harán que pases un rato divertido.

FICHA TÉCNICA

NINTENDO GAMECUBE



- Compañía: **THQ**
- Desarrollo: **TRAVELLERS TALES**
- Tipo de juego: **AVENTURAS**
- Idioma: **ÍNTEGRAMENTE EN CASTELLANO (TEXTO Y VOCES)**
- Jugadores: **1**
- Tarjeta de memoria: **1 BLOQUE**
- Modos: **1**
- Datos: **18 FASES+MINIJUEGOS**
- Precio: **59,95 €**
- A la venta: **21 DE NOVIEMBRE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 86
Pocos detalles en los escenarios, pero lo que hay es muy bonito.

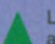
SONIDO 89
Banda sonora de película, y voces dobladas a castellano.

JUGABILIDAD 80
Dificultad alta; el control juega alguna mala pasada puntual.

DURACIÓN 80
Las vidas infinitas reducen la vida del juego notablemente.



TOTAL 82


Los **gráficos,** sin duda alguna, lo más destacable.


Los más peques lo tendrán **complicado para acabarlo.**

VALORACIÓN

Aunque da la impresión de ser un título pensado para los más pequeños de la casa, su elevada dificultad hará que tengan que pedir ayuda más de una vez.



RING
SONIC
THE HEDGEHOG
SONIC BOOM!
SONIC PINBALL PARTY
GAME BOY ADVANCE
A LA VENTA EL 3 DE NOVIEMBRE
DISTRIBUIDO POR:
PROEIN
www.proein.com
C/ Hermanos Garcia Noblejas, 37. Edificio C, 2ª.
28037 Madrid - Telf: 91 406 29 40 - Fax: 91 367 74 57
ASISTENCIA AL CLIENTE: 91 406 29 64
THQ
SEGA
3+
www.pegi.info







- Compañía: ELECTRONIC ARTS
- Desarrollador: EA GAMES
- Tipo de juego: ACCIÓN Y AVENTURA
- Idioma: ÍNTEGRAMENTE EN CASTELLANO (TEXTO Y VOCES)

- Tarjeta de memoria: 6 BLOQUES
- Conexión GB Advance: SÍ
- Número de jugadores: 1-2

- Personajes: 9
- Escenarios: 13 FASES
- Modos: HISTORIA Y MULTIJUGADOR

- Precio: 62,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

Punto y final para el anillo

EL RETORNO DEL REY

El destino final del Anillo está en tus manos. Tú sabrás cómo te lo montas, pero esto no te lo puedes perder.

Seguro que estás ansioso por ver la tercera y última película de la trilogía de 'El Señor de los Anillos'. Tiene que ser una pasada. ¡Con lo que hemos disfrutado las dos primeras (sobre todo la segunda, la verdad)! Bueno, aquí no tenemos la peli, pero casi. Te traemos el juego que, como verás, vuelve a ser una **perfecta conversión de cine.**

Juega con todos

En eso, lo de la conversión, se nota que es un **fiel heredero de la anterior entrega, «Las dos Torres».** De hecho el sistema de juego, con acción sin tregua frente a orcos y otros enemigos repugnantes, apenas ha variado. Aunque tampoco es que hiciera mucha falta. Bueno, aquí podemos elegir entre **¡nueve personajes!, tres de ellos ocultos,** para llegar al final de la aventura (por los tres de la aventura anterior). Pero las **13 fases** hasta la destrucción del Anillo guardan una fidelidad total al film. ¿Ya sabéis cómo empiezan, no? El corte de la película da paso al campo de juego en una transición perfecta de imagen real a poligonal. Si acaso en esta entrega, **el camino no es tan lineal.** Podemos seguir rutas diferentes para concluir la aventura, aunque hay que acabarlas todas para completarlo. Pero la gracia está en que podemos volver a jugar la misma fase controlando a otro personaje, que tiene su cosilla.

¿ES ESTO REAL, TÚ?

Fíjate en el efecto tan logrado que provoca el agua al caer del depósito. Impresiona, ¿verdad? Los escenarios están plagados de detalles tan geniales como éste, mostrando un nivel técnico deslumbrante. Verás explosiones, fuego, polvo... lo que necesites para "meterte" en la escena de la película. ¡Rodando!





Los "Nazgul" provocan terror allá donde van. Sus apariciones son constantes a lo largo de la aventura. Unas veces debes huir y otras, como ésta, plantarles cara.



El nivel de acción es intensísimo. Las batallas contra orcos y otros enemigos nos ponen los pelos de punta en todas las fases. ¡Un espectáculo de cine!



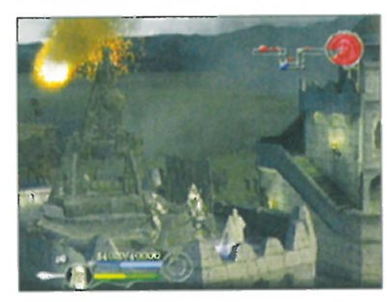
Los olifantes llevan una carga explosiva en la espalda. Ya sabes cómo eliminarlos.

HEROICIDADES Vais a necesitar todas las flechas, toda la magia y la fuerza de las espadas para salvar Tierra Media de la devastación. Seréis unos auténticos héroes.





Avanzar es ganar. Según los enemigos que eliminemos y la forma de hacerlo, nos darán puntos de experiencia que cambiaremos por nuevos y eficaces combos.



Evitar la invasión de la cuidad es realmente difícil, aún siendo Gandalf.



En "El Sendero de la Muerte", el enemigo llega en forma de almas...

A TOPE DE DETALLES

Pues sí, por detalles no va a quedar. Por ejemplo, podréis elegir entre tres rutas para avanzar por el juego que irán salpicadas con diferentes extras sobre la creación de juego y película; otro buen detalle: conseguir combos con los puntos de experiencia que vayamos acumulando. ¿Qué os parece? Pues hay más...



Además de la fase, puedes ir abriendo nuevos extras.



En cada nivel dispones de varias habilidades y combos.



Jugar en modo cooperativo le da un nuevo aliciente.





Superadas las 13 fases, podremos jugar con los tres nuevos personajes.

DE CINE Una de las claves del juego es su gran fidelidad al film. La ambientación, el doblaje, los extras... todo está hecho para sumergirnos en la película.



A los orcos no les gusta el fuego, así que tírales otra antorcha más, Sam.



El juego es espectacular, pero súbele el brillo a la tele, ¡que no se ve "ná"!



En este juego no vamos a tener un segundo de respiro. Aragorn tendrá que demostrar que no hay quien le gane con la espada... en combate simultáneo contra mil orcos.

Otra novedad es que encontraremos diferentes objetivos en cada nivel. Por ejemplo en uno de los escenarios tendremos que usar enormes ballestas para acabar con seres gigantescos, y en otro salvar a 200 mujeres en plena batalla, o también evitar una invasión, reclutar un ejército de muertos vivientes...

Dos por el precio de uno

Otra cosa que no viste en «Las Dos Torres» y que te va a animar a pillar éste: **«El Retorno del Rey» tiene modo multijugador.** Vale, hay que terminar la aventura para abrirlo, pero qué es eso comparado con la posibilidad de colaborar con un amiguete y volver a jugar las misiones que más os gustaron. Claro que ir en pareja no significa pasarse la aventura como si tal cosa: os costará llegar al final de las fases; la dificultad, aunque ajustada, puede llegar a desesperar (sobre todo porque tenéis que compartir la misma cámara). Aún así, pelear codo con codo con un compañero para salvar la "Tierra Media" sigue siendo divertido y "duradero".

Aquellos que **tengáis una GBA, estáis de suerte;** desde el principio se os da la posibilidad de conectar ambas consolas. Al hacerlo, además de conseguir nuevos combos para la portátil, podéis obtener **hasta mil puntos extra de experiencia para cada personaje.** Por si fuera poco, tras cada fase abrirás nuevos vídeos y otros extras sobre la grabación de la película, y el desarrollo del juego. Así, puedes ver a los propios actores jugar con sus "clones", disfrutar de los diseños y el "storyboard" original de la película, etc.

Otra vez espectacular

De nuevo esta entrega se hace valer en la **asombrosa fidelidad con la película y en un sistema de juego que es garantía de diversión y entretenimiento.** Para diferenciarse de «Las Dos Torres» nos ofrece un modo cooperativo, extras estilo DVD y conexión con GBA. Pero aún así la profundidad de juego sigue siendo su punto flojo. Puedes acabar cansado de tanto golpear sin más, aunque es verdad que hacerlo en compañía de un amigo sea más "llevadero".

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 94
▲ Movimientos realistas, texturas muy detalladas, luces... todo tiene un sabor muy peliculero.
▼ La cámara molesta más de lo deseable en cooperativo.

SONIDO 95
▲ Voces en castellano, y espectacular banda sonora de la película.
▼ Si no te gustó la música original...

JUGABILIDAD 91
▲ La mecánica es simple y muy atractiva. Los combos, fáciles y espectaculares al máximo.
▼ La profundidad de juego: golpear y golpear sin más. Se queda algo simplón.

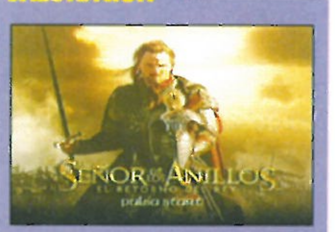
DURACIÓN 89
▲ Extras, modo cooperativo y conexión con GB Advance.
▼ A pesar de todo, el juego se hace pelín corto.

TOTAL 92



▲ La **fidelidad al film** vuelve a ser el punto clave.
▼ La **duración:** se queda corto a pesar de los extras.

VALORACIÓN



SÉ UNO DE LOS HÉROES DE LA PELI

Eso es precisamente lo que te propone la nueva aventura del Anillo. De nuevo los diseñadores del juego han cogido la película por banda y la han "transformado" en juego. Y aunque ya deberíamos tener cierta práctica (por «Las dos Torres»), nos vuelve a sorprender con extras simbólicos, como un modo cooperativo y la conexión con Game Boy Advance.

EL RANKING

1. El Retorno del Rey
2. Las dos Torres
3. El Hobbit

«El Retorno del Rey» deja atrás a su predecesor por los motivos que ya sabéis. Respecto a «Hobbit», resulta muy divertido de jugar, pero técnicamente es bastante más flojo.

A PARTIR DEL 5 DE DICIEMBRE DE 2003

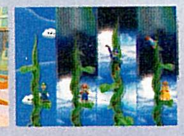
MARIO PARTY 5

NINTENDO GAMECUBE

3+
www.pegi.info

Súmate a la diversión





+ amigos: Escoge tu personaje favorito y juega con tres amigos.
+ aventuras: Elige entre 60 excitantes miniaventuras
+ invitados que nunca, más peleas, más bonus…, suma y sigue en la fiesta más loca del mundo.



Gotham, ciudad del "sopapo"

BATMAN RISE OF SIN TZU

Venid, venid, que vais a saber cómo se las gastan Batman y su equipo cuando se trata de dar golpes a diestro y siniestro.

AQUÍ VALE TODO

LA CANTIDAD DE COMBOS ES TREMENDA, hasta treinta y cinco. Pero los iremos consiguiendo poco a poco, según los puntos de experiencia que nos den al final de cada nivel. Esto hace que las peleas sean algo más fluidas y variadas, porque no tendremos que cascar a cientos de enemigos siempre de la misma forma.



Estos tres se han ensañado a base de bien con Robin. ¿Por qué?



Pues por vacilarles. Hay bonus por provocar a los enemigos.



La alta velocidad a la que se desarrollan los combates permite ocuparse de más de un enemigo a la vez. De hecho, te pueden llegar a rodear más de media docena.



Es más entretenido el modo historia con un amigo. ¡Cómo reparte la Batgirl!



Este es uno de los cuatro jefes finales del juego. El último es de estreno: Sin Tzu.

El hombre murciélago regresa a GameCube con un juego de **lucha y acción basado en la serie de animación,** y que introduce un nuevo enemigo en la historia de este superhéroe: Sin Tzu.

Eligiendo a cualquier miembro del equipo: Batman, Robin, Batgirl o Nightwing, debemos limpiar las calles de Gotham de criminales y demás calaña. Seguro que la mecánica os recuerda mucho a la de «Las dos Torres» (lo que no es nada original, por cierto). La ruta está fijada de antemano y sólo hay que preocuparse de tumbar a los cientos de enemigos a base de combos. Esa es la gracia del juego, que cuantos más utilicemos, **más puntos de experiencia** ganaremos y podremos **comprar nuevos movimientos.**

Como en la serie

El escenario es la ciudad de Gotham, así que atravesaremos un montón de lugares reconocibles por todos (como el asylum de Arkham) y zurraremos también a enemigos conocidos como el Espantapájaros. Hay también modo desafío (del tipo tienes que liquidar a tal número de enemigos o en un tiempo concreto) que alargará la vida del juego. Pero si te haces cualquiera de los dos **modos en colaboración con un amigo,** verás que la aventura tiene bastante más gracia y que el nivel de diversión aumenta proporcionalmente.

De todas formas, esta vez no les ha salido un juegazo como los que suele protagonizar el murciélago. Si no eres fan, no te atrapará.

FICHA TÉCNICA

NINTENDO GAMECUBE



- Compañía: **UBISOFT**
- Desarrollo: **UBISOFT CANADÁ**
- Tipo de juego: **LUCHA-ACCIÓN**
- Idioma: **CASTELLANO (TEXTOS)**
- Jugadores: **1-2**
- Tarjeta de memoria: **2 BLOQUES**
- Modos: **HISTORIA Y DESAFÍOS**
- Personajes: **4 SELECCIONABLES**
- Precio: **29,95 €**
- A la venta: **25 DE NOVIEMBRE**

EL ANÁLISIS

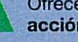
GRÁFICOS 80
En la línea de la serie, pero el "cel shading" no brilla demasiado.

SONIDO 77
Melodías discretas, aunque no está doblado al castellano.

JUGABILIDAD 80
La mecánica es sencilla y fácil, y mola "golpear" a dobles.

DURACIÓN 79
Aunque tiene desafíos y algunos extras, se hace corto.

TOTAL 80


Ofrece **bastante lucha y acción** con Batman & Cía.


El **nivel de dificultad y su duración,** algo escasa.

VALORACIÓN

Si eres fan de Batman y de los juegos de acción, le sacarás mucho más jugo a este título. Aún así se queda algo "corto" para tratarse del superhéroe.


MARIO KART™
Double Dash!!™

MARIO KART™

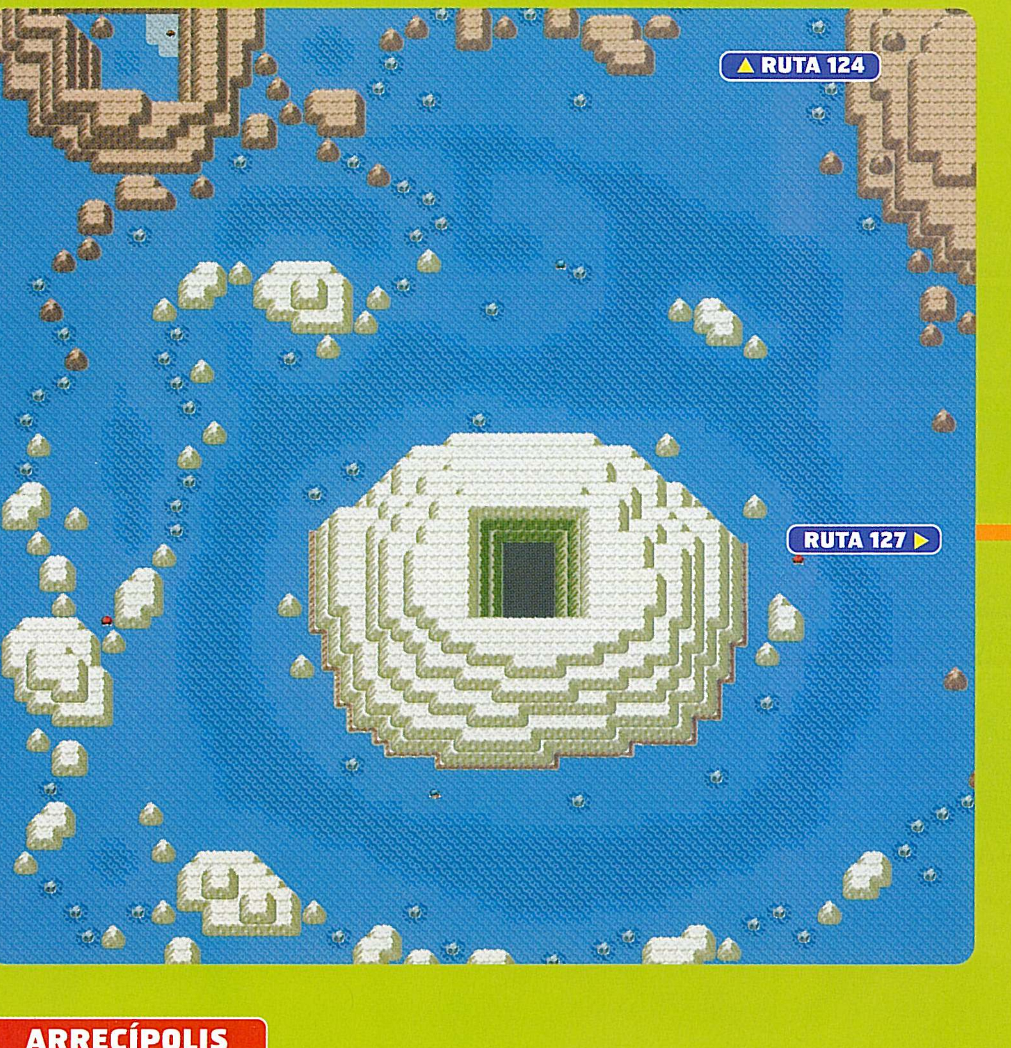
Double Dash!!™


133
Nintendo Acción
NINTENDO GAMECUBE
Nintendo
GAMING 24:7
Mario Kart™: Double Dash™ © 2003 Nintendo. ™ and ® are trademarks of Nintendo.


Nintendo Acción
133
MARIO KART
NINTENDO GAMECUBE
Nintendo
GAMING 24:7
Mario Kart™: Double Dash™ © 2003 Nintendo. ™ and ® are trademarks of Nintendo.

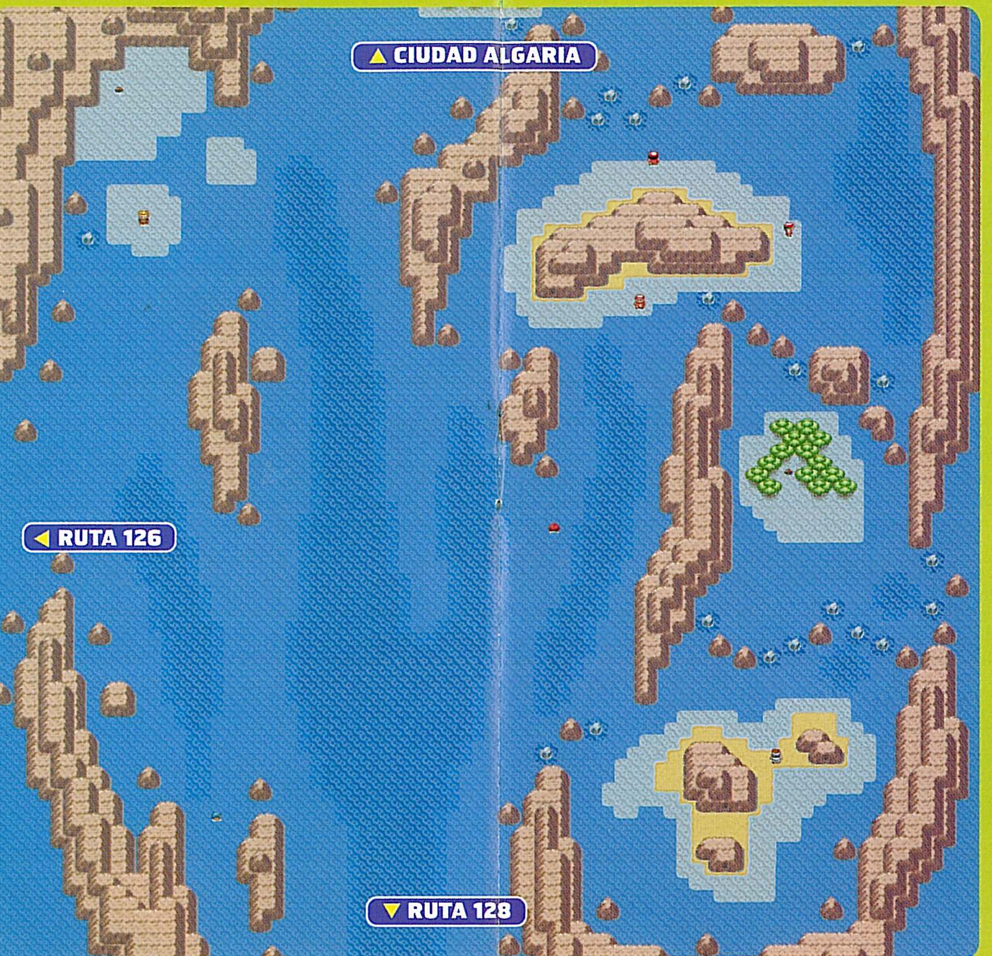
RUTA 126



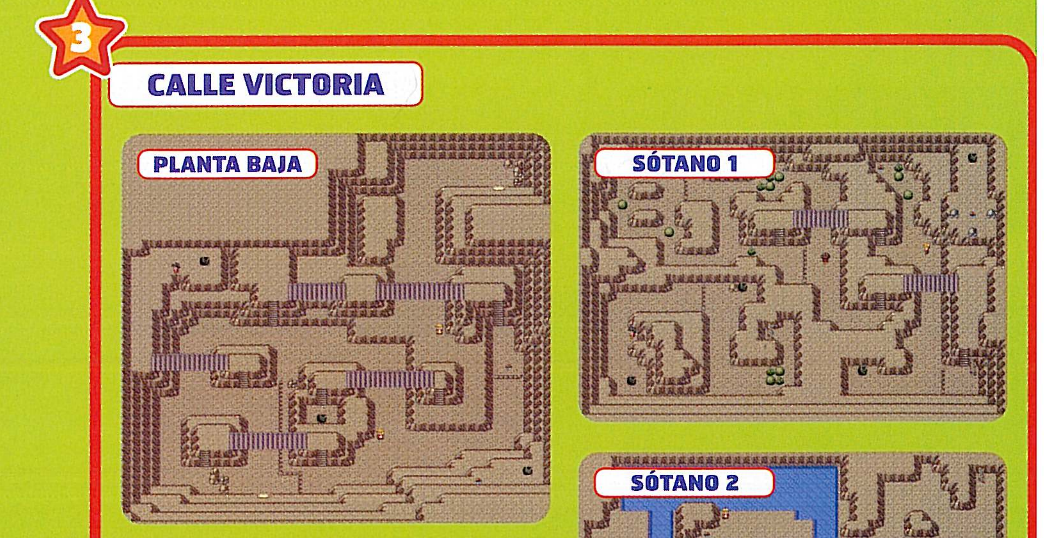


RUTA 127





CALLE VICTORIA



CIUDAD COLOSALIA

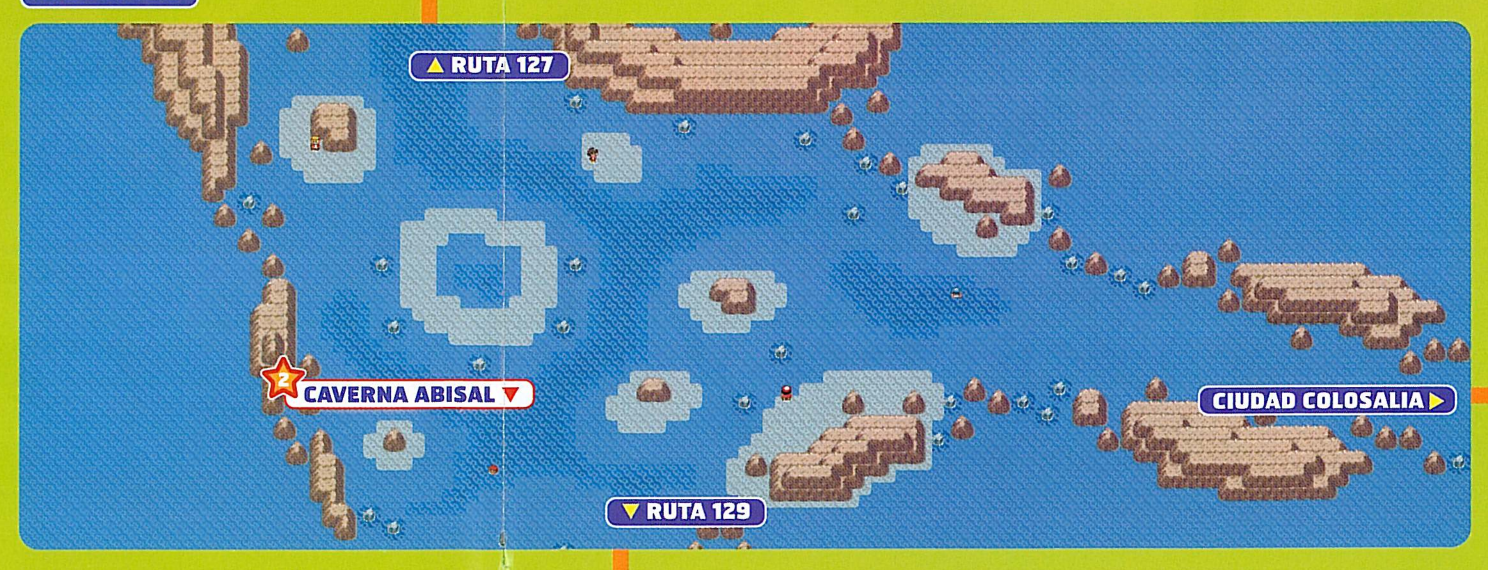
CALLE VICTORIA

CALLE VICTORIA

Pokémon™

The Pokémon Company

RUTA 128



ARRECÍPOLIS



En la ciudad Arrecípolis está la entrada a la cueva ancestral. Dentro podrás capturar a Groudon si juegas la edición Rubí, o a Kyogre si juegas la edición Zafiro. ¡A por ellos!

CUEVA ANCESTRAL







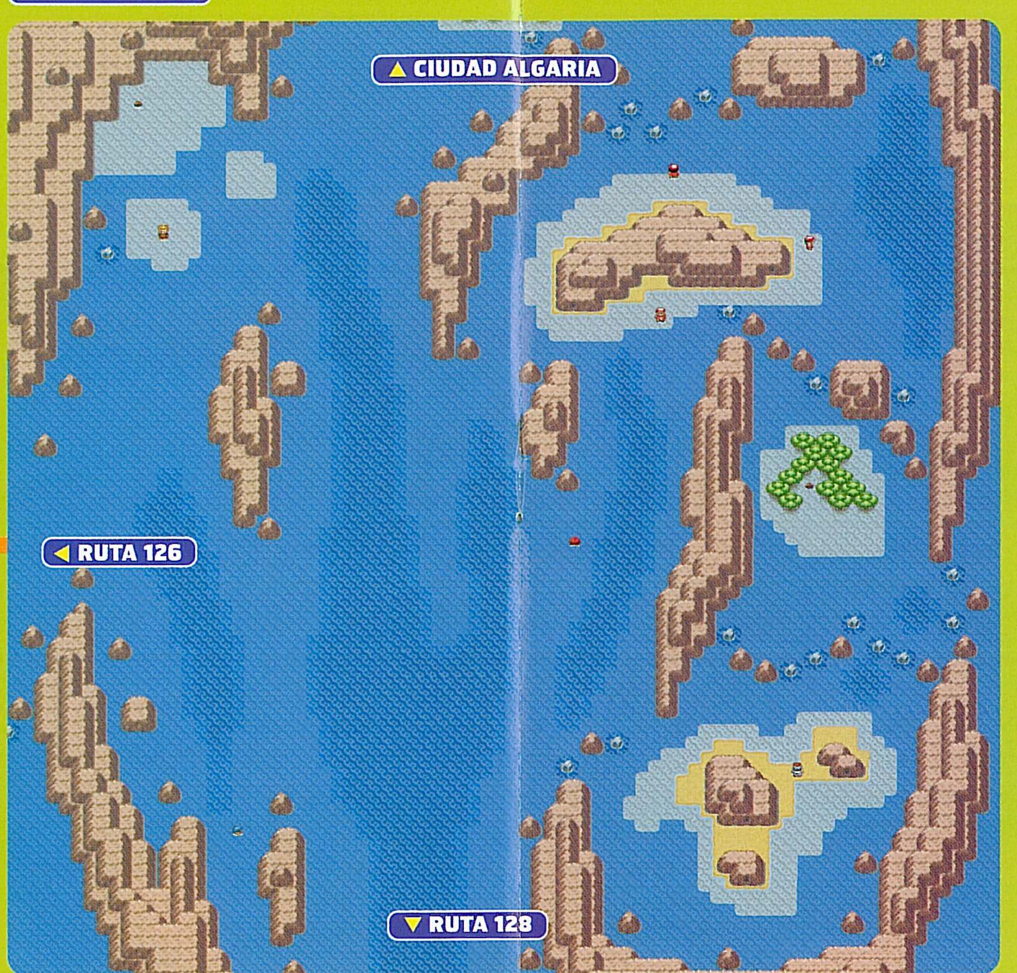


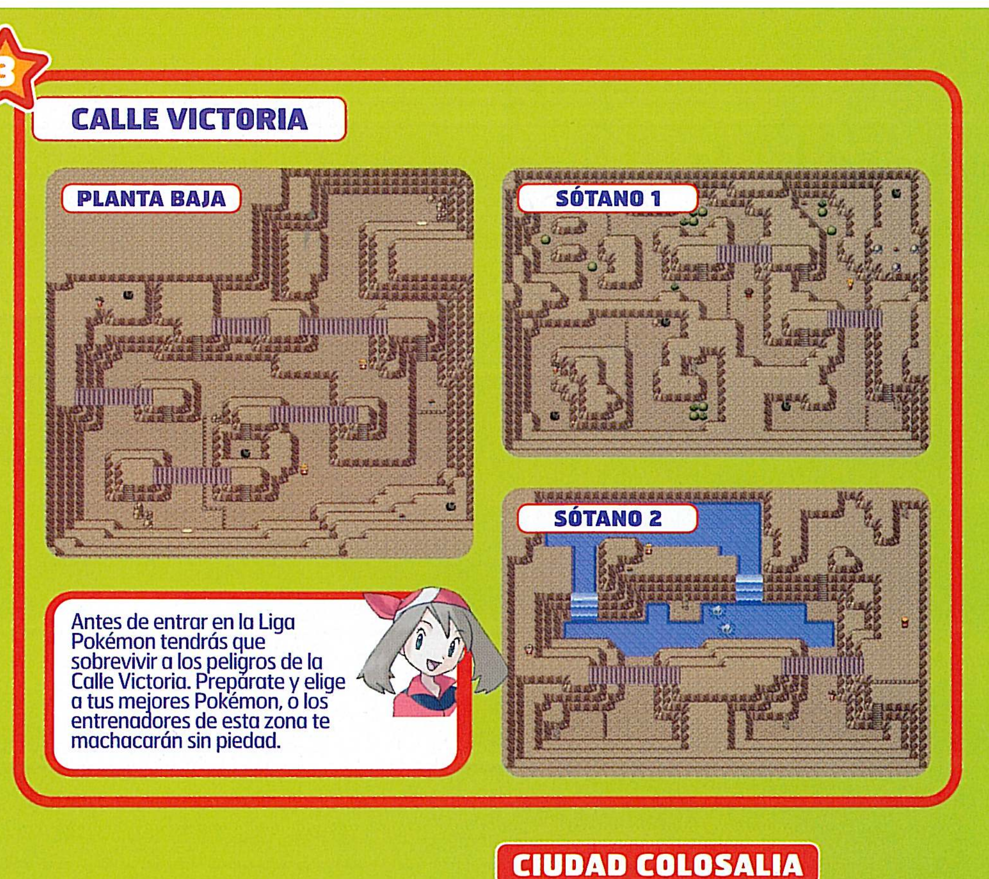
pokemon.nintendo.es

RUTA 129

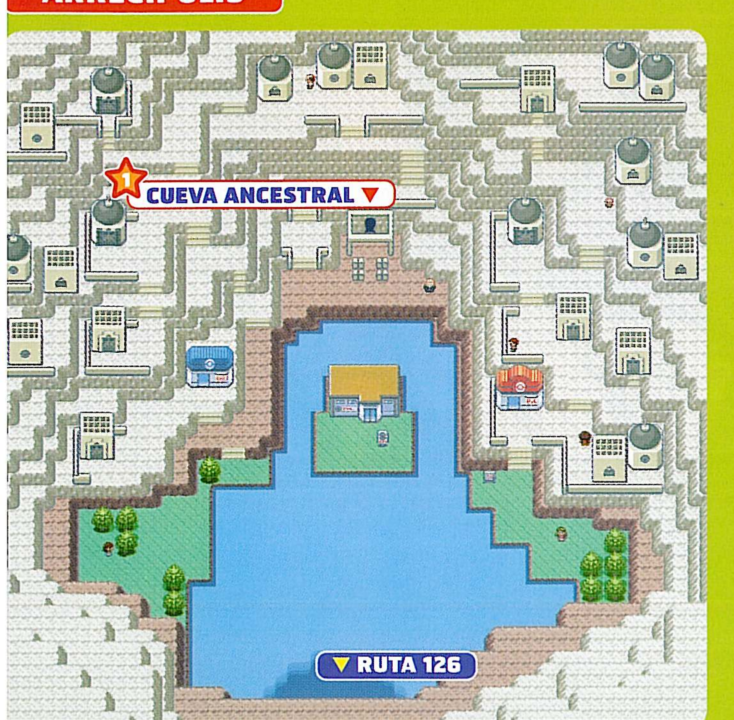
RUTA 128



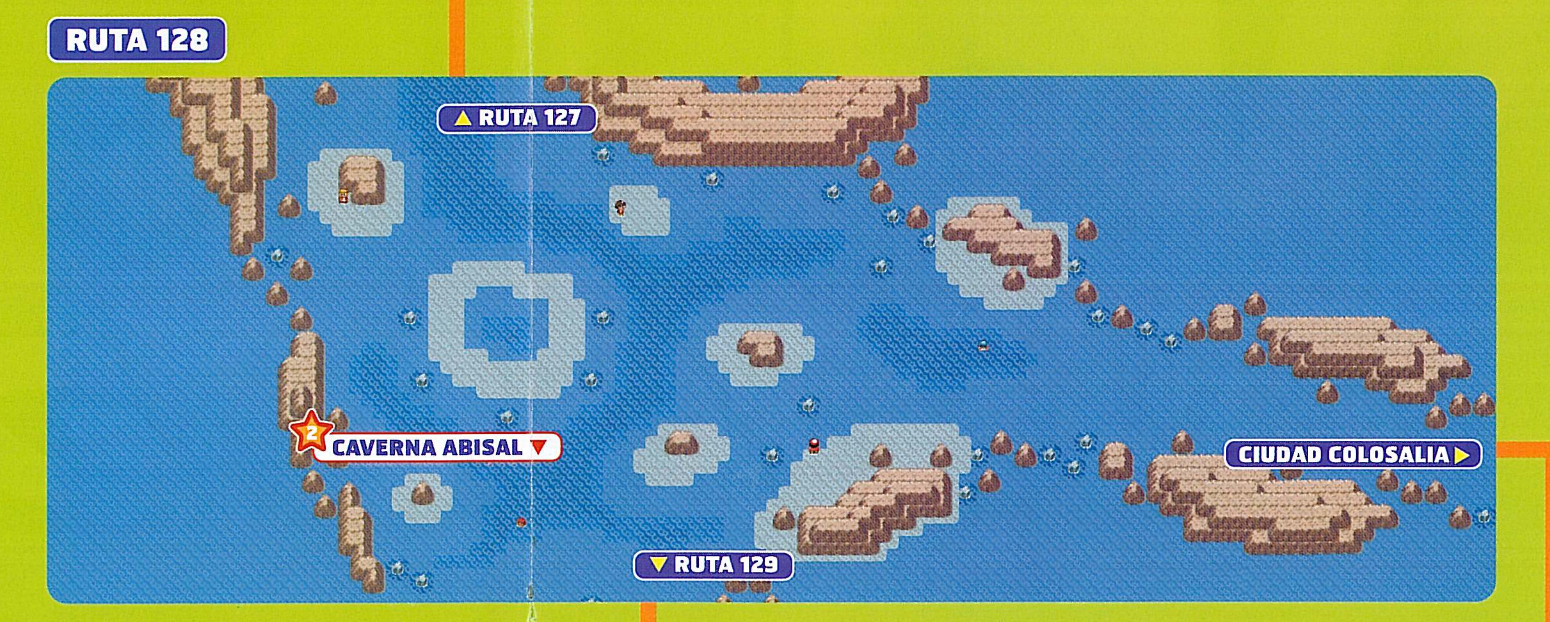




Pokémon
The Pokémon Company







CIUDAD COLOSALIA

CALLE VICTORIA

CALLE VICTORIA







Pokémon Rubí y Zafiro
Mapa de Hoenn
Zona Sureste

Nintendo Acción

CAVERNA ABISAL





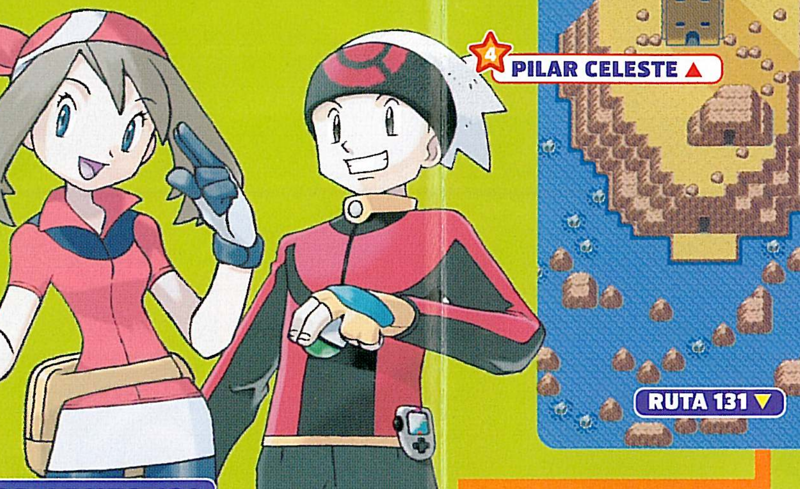
SALA 2A
SALA 2B



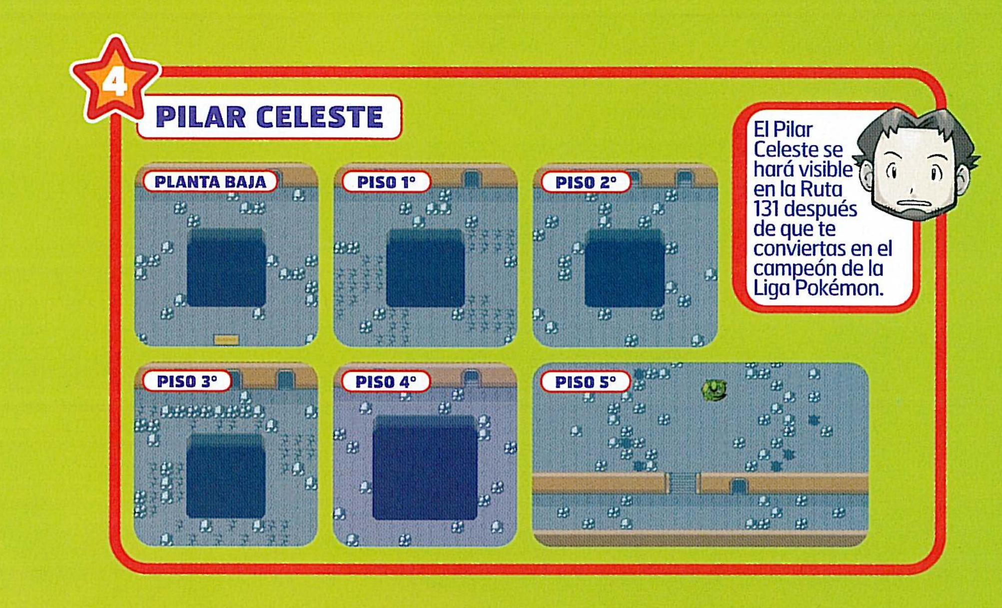
SALA 3B
SALA 3C
SALA 4
SALA 5
SALA 6

Cuando bucees por la Ruta 128 encontrarás la Caverna Abisal, una gruta submarina a la que el Equipo Aqua/Magma ha llegado usando el submarino que robaron al Cap. Babor en Ciudad Portual. Ellos pretenden encontrar a un antiquísimo y misterioso Pokémon legendario que vive en las profundidades de esta caverna.

PILAR CELESTE



4 PILAR CELESTE



El Pilar Celeste se hará visible en la Ruta 131 después de que te conviertas en el campeón de la Liga Pokémon.

RUTA 130

5 CÁMARA SELLADA





Las piedras de la Cámara Sellada encierran un antiguo misterio que tendrás que desvelar usando la cabeza. Cuando descifres las inscripciones que hay en sus paredes, ¡todas las cuevas en las que viven los tres Regi quedarán abiertas!

PUEBLO OROMAR / RUTA 131



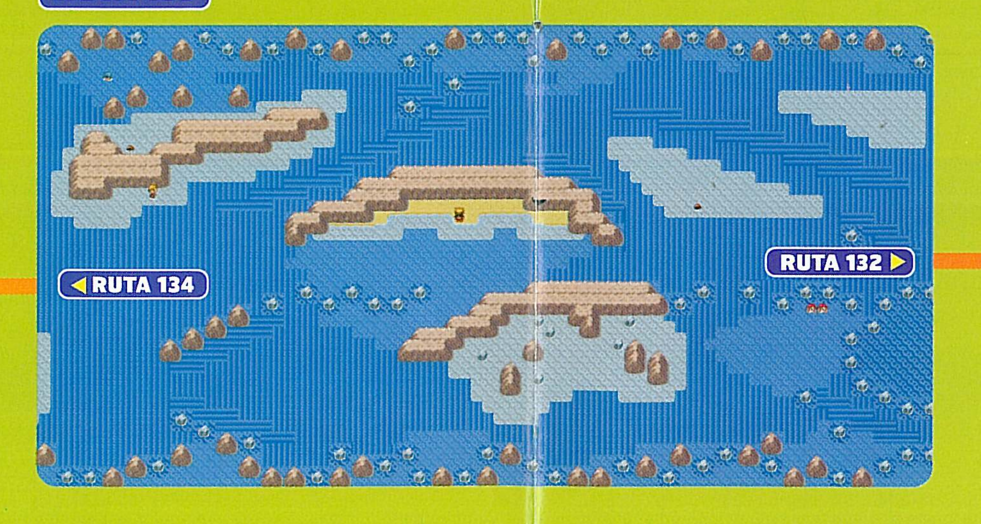
RUTA 130



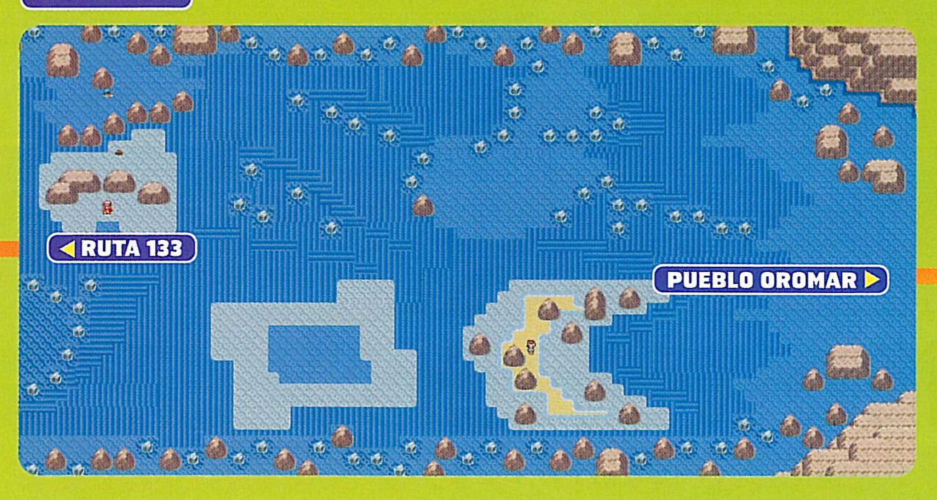
RUTA 134



RUTA 133



RUTA 132



Pokémon Rubí y Zafiro

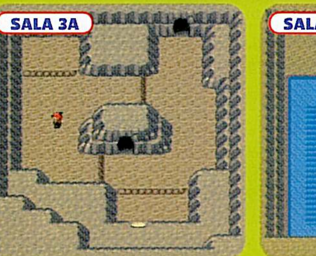
Mapa de Hoenn

Zona Sureste

Nintendo Acción

2 CAVERNA ABISAL

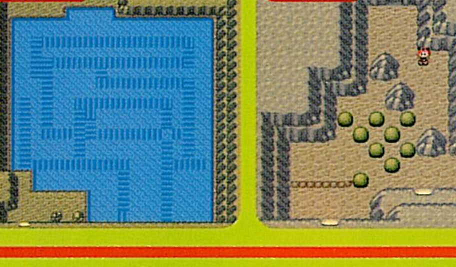
















Cuando bucees por la Ruta 128 encontrarás la Caverna Abisal, una gruta submarina a la que el Equipo Aqua/Magma ha llegado usando el submarino que robaron al Cap. Babor en Ciudad Portual. Ellos pretenden encontrar a un antiquísimo y misterioso Pokémon legendario que vive en las profundidades de esta caverna.

PILAR CELESTE

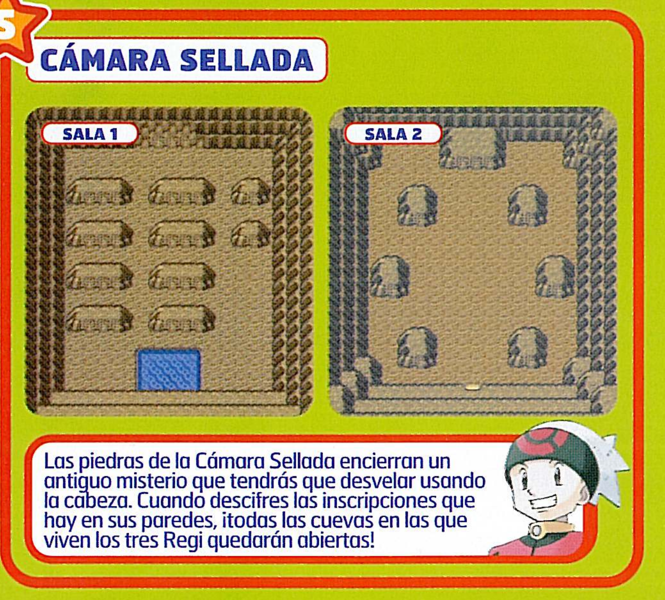


4 PILAR CELESTE

PLANTA BAJA · PISO 1° · PISO 2° · PISO 3° · PISO 4° · PISO 5°

El Pilar Celeste se hará visible en la Ruta 131 después de que te conviertas en el campeón de la Liga Pokémon.

5 CÁMARA SELLADA

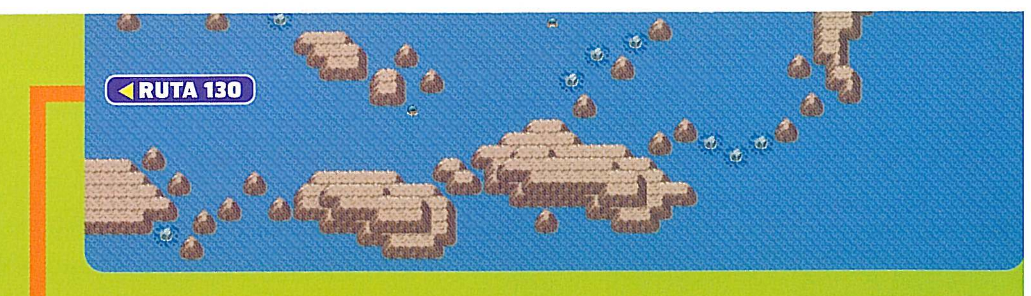


Las piedras de la Cámara Sellada encierran un antiguo misterio que tendrás que desvelar usando la cabeza. Cuando descifres las inscripciones que hay en sus paredes, ¡todas las cuevas en las que viven los tres Regi quedarán abiertas!

PUEBLO OROMAR / RUTA 131



RUTA 130



RUTA 131 · ISLA ESPEJISMO · RUTA 129

RUTA 134





RUTA 133



RUTA 132



Nintendo

The Pokémon Company

Pokémon PINBALL

RUBÍ Y ZAFIRO

¡Una nueva forma de hacerte con todos!



Disfruta a los mandos de tu pinball de una nueva manera de capturar a todos los Pokémon. Hazte con todos, en un juego completamente nuevo.

Pero si además quieres sacarle partida a este juego, participa en nuestro Gran Campeonato On-Line.



GAME BOY ADVANCE SP



GRAN CAMPEONATO ONLINE



¡HAY MÁS DE MIL PREMIOS! Infórmate en:

http://pokemon.nintendo.es









La única aventura del Anillo Único

EL HOBBIT

Ponte la capa, come algo antes de salir y prepárate para vivir la gran odisea del hobbit aventurero, Bilbo Bolsón.



Aun siendo pequeño, Bilbo sacude de lo lindo. Si no, pregunta a esos goblins qué ha pasado con sus otros cuatro amigos.



Las arañas son enemigos difíciles de eliminar, tanto por su elevado número como por la velocidad con que... ¡quieta ahí ya!



Localizar y eliminar enemigos es muy importante. Éste, por ejemplo, esconde un objeto esencial para nuestra aventura.



Verás efectos de luz por todas partes. ¡Fíjate, si hasta está por allí detrás el mago Gandalf, lanzando hechizos (y destellos) mil!

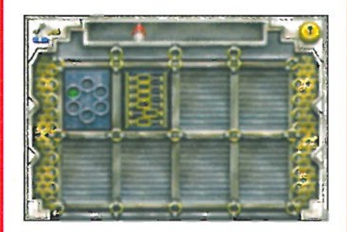
Conoces a Bilbo Bolsón, ¿verdad? El hobbit vejete que regala el Anillo Único a Frodo, al comienzo del libro 'El Señor de los Anillos'. Pues disponte a meterte en su piel y vivir todas las alegrías y sinsabores que, **basándose en 'El Hobbit' de Tolkien,** Sierra ha sabido plasmar en esta aventura para Cube.

Solo ante el peligro

Orcos, trasgos, goblins, gigantes, arañas, lobos... en este título **te vas a enfrentar a la mitad del bestiario de Tolkien, tú solito.** Lo harás con una vista en tercera persona y un control que recuerda al de nuestro querido «Zelda» porque puedes fijar el objetivo a atacar. Además, nuestra técnica de ataque, defensa y salto se irá perfeccionando con cada enemigo derrotado u objetivo cumplido. Pero no todo es pegarse en una aventura. También **tenemos que encontrar objetos clave, resolver puzzles, afrontar fases de infiltración** entre unos terroríficos orcos, y recolectar joyas, que hacen las veces de moneda del juego. Muy completo, pero además bien ambientado: escenarios de **diseño y colorido que bien podríamos haber imaginado leyendo el libro,** y un Bilbo que, además de ser muy ágil, pone cantidad de "caretos" dependiendo de la acción. Se sigue pareciendo a «Zelda WW», ¿no? Pues no tanto. «El Hobbit» es menos jugable por culpa de una cámara revoltosilla, y un desarrollo menos profundo. Fallitos fáciles de perdonar a poco que te guste Tolkien.

LLAMA AL CERRAJERO

¡COFRES, COFRES POR TODAS PARTES! A lo largo de la aventura encontrarás mogollón de cofres. Para abrirlos, o compras llaves o pulsas el botón A en el momento adecuado, cuando el "simbolillo" correspondiente se ponga verde.



Si se te pasa el tiempo, activarás una trampa y te harás "pupita".

FICHA TÉCNICA





- Compañía: **SIERRA**
- Desarrollador: **INEVITABLE**
- Tipo de juego: **AVENTURA**
- Idioma: **ÍNTEGRAMENTE EN CASTELLANO (TEXTO Y VOCES)**
- Jugadores: **1**
- Tarj. de memoria: **41 BLOQUES**
- Modos: **1**
- Datos: **12 ZONAS DISTINTAS**
- Precio: **59,95 €**
- A la venta: **28 DE NOVIEMBRE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 86
Simpáticos y coloristas. Alguna fase resulta demasiado "oscura".

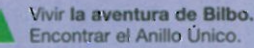
SONIDO 92
Voces en castellano y banda sonora orquestada, de "peli".

JUGABILIDAD 85
Es muy variado y engancha, pero la cámara a veces se "escapa".

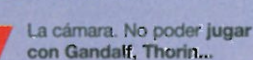
DURACIÓN 86
Tantas fases como capítulos del libro, y el libro... no es muy largo.



TOTAL 87



▲ Vivir **la aventura de Bilbo.** Encontrar el Anillo Único.



▼ La cámara. No poder **jugar con Gandalf, Thorin...**



VALORACIÓN

Sierra ha sabido plasmar los mejores momentos del libro en una aventura bonita y variada. Un gran título, sin necesidad de mostrar alardes técnicos.


A LA VENTA EL 26 DE NOVIEMBRE
PAUL WALKER TYRESE EVA MENDES
2FAST 2FURIOUS
A TODO GAS 2
CONTENIDOS EXTRA
• Sin Límite de Velocidad*
• La escuela de conducción de los actores*
• Las mejores escenas rodadas por los mejores especialistas*
• Como se grabó la banda sonora con Ludacris*
• Tomas falsas*
• Escenas eliminadas*
• Como transformar tu coche al estilo A todo gas*
• Entrevistas con los actores*
• Las mejores escenas de coches*
• Entre "A Todo Gas" y "A Todo Gas 2"*
• Comentarios del director*
• DVD-ROM
*Subtítulos disponibles
UNIVERSAL

¡Fíchalo, papá, fíchalo!

FIFA 2004

Ponte las botas y... la corbata, porque este año además de jugador, ¡nos han nombrado presidentes del club!

FICHA TÉCNICA

NINTENDO GAMECUBE

- Compañía: ELECTRONIC ARTS
- Desarrollador: EA SPORTS
- Tipo de juego: FÚTBOL
- Idioma: ÍNTEGRAMENTE EN CASTELLANO (TEXTO Y VOCES)
- Tarj. de memoria: 119 BLOQUES
- Conexión GB Advance: NO
- Número de jugadores: 1-4
- Modos de juego: 4
- Dificultad: 4 NIVELES
- Datos: MÁS DE 480 EQUIPOS Y 10.000 JUGADORES
- Precio: 62,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

Diez años llevan los chicos de EA Sports haciendo el mejor fútbol jugable, y no podrían haberlo celebrado con nada mejor: este año se han salido de la tabla. Entre otras novedades vamos a convertirnos en presidentes/jugadores con total poder de decisión, gracias al esperadísimo **"modo carrera"**. Pero no es lo único GRANDE del 2004. Gráficamente, **estadios y jugadores son cada vez más clavaditos a los de verdad,** y las animaciones han sido muy mejoradas y ahora aparecen más suaves y realistas. Y en cuanto a números, casi nada: 25 ligas, incluyendo por primera la segunda división (¡ey, el Cádiz debuta en el FIFA!), **450 equipos y casi 40 selecciones.** Si os ponéis a echar cuentas os saldrán **más de 10.000 jugadores. Además, Manolo Lama y Paco González,** los del Carrusel Deportivo, seguirán animando el ambiente con sus comentarios cada vez más impagables. ¿Se puede pedir más? Pues, ¿qué tal un nuevo sistema de control?

Esto también es nuevo

Vale, pues sí, se estrena **un nuevo control** que nos permite dar órdenes a varios compañeros que no tengan el balón para que cubran, se desmarquen... el sistema ideal para dar centros de lujo o pases en profundidad. Esto y mucho más se puede practicar en el entrenamiento, modo que también es de estreno. Un paseo por aquí nos vendrá bien para probar el genial nivel de simulación.

El **modo carrera** es la guinda: coge a un club, de segunda para que el desafío sea mayor, y llévalo de la mano hasta la final de la Champions. Ficha, pon incentivos a los jugadores, márcate objetivos... ¡y pásatelo en grande! Seguro que después de unas temporadas son los "galácticos" los que te envidian a ti.

¡QUÉ PARTIDAZO!

Es lo que diréis con el nuevo sistema de corners y faltas, que permite elegir con un solo botón si queremos pasar al primer o segundo palo, tirar a puerta... En la imagen Raúl y Tristán dialogan para ver quién tira la falta. Ahora podemos elegir que uno la toque en corto para que tire el otro, y algunas jugadas ensayadas más.





Pulsa el botón Z y de esta forma tan sencilla les diremos a nuestros compañeros cómo deben moverse. Fácil, ¿no?



Los corners son una buena muestra del realismo del juego: en las áreas pasa de todo. ¡Con ese detalle, y el árbitro no lo ve!

JUEGAZO Es la edición más completa. La que tiene más números, la que mejor simula el fútbol de cada domingo; la más GRANDE.

EH, ÁRBITRO, PONGA PAZ

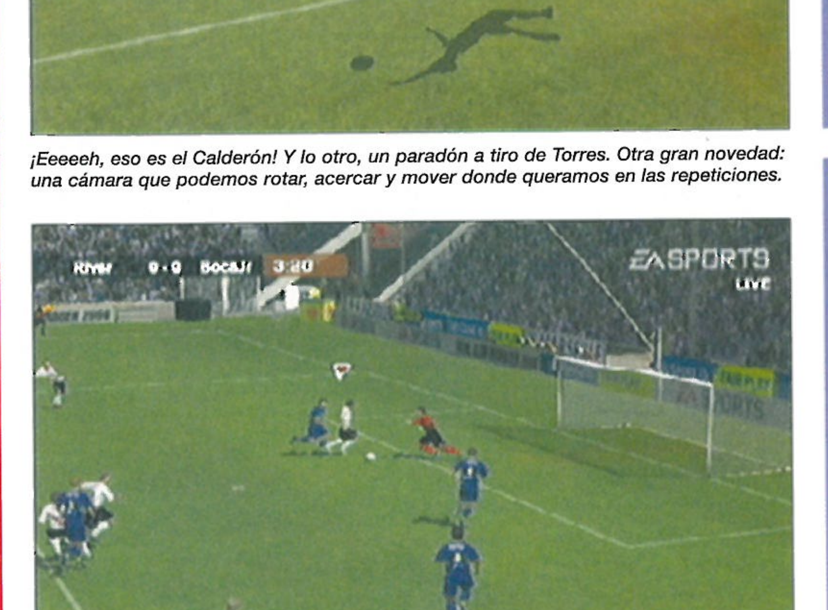
Una de las novedades más chulas son las secuencias al comienzo y al final de los partidos o en los balones parados. Pero mirad lo que pasa si soltáis una patadita...



Los Madrid-Barça son igual de calentitos que en la realidad.



Puyol no se achanta ante Vieri. Ya viene el árbitro a poner orden.



¡Eeeeeh, eso es el Calderón! Y lo otro, un paradón a tiro de Torres. Otra gran novedad: una cámara que podemos rotar, acercar y mover donde queramos en las repeticiones.



Contaremos también con 37 selecciones para intentar ganar algo con España.



Qué gozada los campos de training. Y podremos entrenar como profesionales.



A la hora de quitar el balón ya no solo meten el pie: ahora cargan, agarran...

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 95
- ▲ Jugadores y estadios reales, reflejados con un nivel de detalle espectacular.
- ▼ El público no es tan realista como los jugadores.

SONIDO 98
- ▲ Buena música en los menús y brillantes comentarios a cargo de los mejores de la radio.
- ▼ Algunos cánticos del público (pocos) son poco creíbles.

JUGABILIDAD 96
- ▲ Gestiona tu equipo para ganar todas las competiciones.
- ▼ La velocidad de los partidos es pelín más lenta que el año pasado, quizá por su alto nivel de realismo.

DURACIÓN 97
- ▲ Cientos de equipos, miles de jugadores... ¡modo carrera!
- ▼ Se puede empezar a ganar bastante pronto.

TOTAL 97

▲ El apartado **gráfico. El gran nivel de simulación.** El modo carrera.

▼ Que no os guste el fútbol.

VALORACIÓN



JUEGA EL MEJOR FÚTBOL DEL MUNDO

Casi todos los capítulos de la saga FIFA han sido catalogados como "mejor juego de fútbol", pero el 2004 se lo merece más que ninguno. Es la mejor opción para simular el fútbol de verdad, y este año incluye todo lo que echábamos en falta en otras ediciones. Si te gusta el fútbol, te gusta FIFA. ¡Disfrútalo!

EL RANKING

1. FIFA 2004
2. FIFA 2003
3. ISS 3

Está claro que el juego de EA golea a «ISS» en todo: gráficos, licencias... y también vence a su predecesor. El salto de uno a otro es muy grande, como pocas veces se ha visto en esta saga.

Los jinetes de la avalancha

1080 AVALANCHE

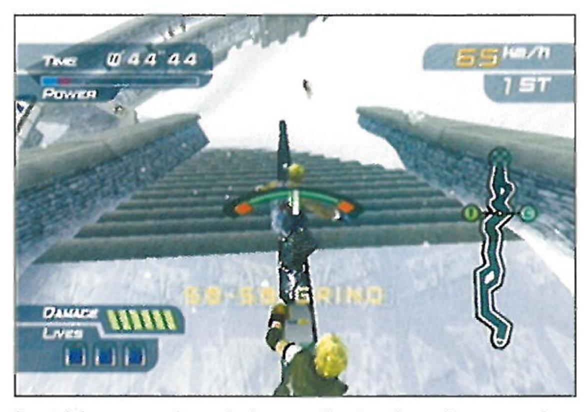
El juego de snowboard más esperado de Nintendo hace honor a su título: ¡una avalancha de emoción!



Hay saltos kilométricos en los que podremos desplegar todo nuestro repertorio de tricks. ¡Pero tened cuidado de caer bien!



La cámara siempre nos mostrará el ángulo adecuado. La idea es combinar visibilidad con espectáculo, ¡¡y lo consigue!!



Los tricks no son demasiado complicados de realizar, y mucho menos los grinds, que nuestro surfero comienza él solito.



Los escenarios nocturnos muestran una iluminación de lujo, con gran cantidad de reflejos y efectos gráficos sobresalientes.

La segunda entrega de un juego que marcó época en Nintendo 64 se ha hecho esperar, pero por fin podemos comprobar cómo ha evolucionado aquel título jugable, espectacular y tan innovador, que, prácticamente, inventó un género.

Potenciado al "Cube"

Como esperábamos, el nuevo «1080» **mejora a su predecesor en todos los aspectos técnicos.** Los efectos gráficos son impresionantes, con algunos detalles y reflejos realmente espectaculares, que componen un apartado visual que no deja casi nada al azar. El sonido tampoco tiene desperdicio. Desde la rockera banda sonora hasta el **estruendo de la avalancha** conforman el ambiente ideal para un deporte "extremo".

Pero donde realmente «1080 Avalanche» enseña todas sus cartas es a la hora de coger el mando. Desde la primera partida nos damos cuenta de que a nuestro alrededor todo se mueve. No es simplemente una montaña, nieve, y a surfear, qué va; en la bajada encontraremos otros esquiadores, fauna salvaje, algún que otro reactor... y la avalancha, a la que desafiaremos varias veces. Aunque también podemos competir en **modalidad eslálom, haciendo piruetas, o contra el cronómetro.** Con toda esa acción en pantalla y un control absolutamente asquible, la **diversión llega enseguida.** Y si tienes tres amigos cerca, conectad las **CUBE a través del módem (red LAN)** y podréis jugar cada uno en vuestra televisión. ¡Qué pasada!

NO TODO ES CUESTA ABAJO

ADEMÁS DE LA COMPETICIÓN PRINCIPAL, HAY OTROS RETOS. Si no te conformas con bajar montañas, siempre puedes probar tus tricks en la rampa de saltos, en el halfpipe, o en un circuito en el que tienes de todo un poco.


Y si hay gente cerca, os divertiréis de lo lindo con el multijugador.

FICHA TÉCNICA

NINTENDO GAMECUBE



- Compañía: **NINTENDO**
- Desarrollador: **NINTENDO**
- Tipo de juego: **SNOWBOARD**
- Idioma: **CASTELLANO (TEXTOS)**
- Jugadores: **1-4 (2-4 LAN)**
- Tarjeta de memoria: **N.D.**
- Modos: **4 + MULTIJUGADOR**
- Datos: **12 PISTAS Y 5 ESQUIADORES**
- Precio: **59,95 €**
- A la venta: **28 DE NOVIEMBRE**

EL ANÁLISIS

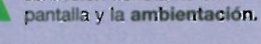
GRÁFICOS 91
El nivel general es bueno, con algunos efectos espectaculares.

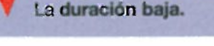
SONIDO 93
La música cañera cuadra a la perfección. Efectos atronadores.

JUGABILIDAD 93
La diversión es intensa y directa, y el control no pone trabas.

DURACIÓN 85
El modo principal no es muy largo. ¡Siempre queda el multi!

TOTAL 90


La acción constante en pantalla y la **ambientación.**


Si juegas solito, lo notarás. La **duración baja.**

VALORACIÓN

El nuevo «1080° Avalanche» plantea una diversión rápida y directa, que engancha enseguida gracias a la constante acción de sus recorridos. Espectacular.

DRAGON BALL Z





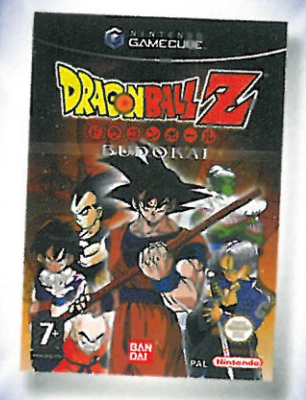












www.es.atari.com



PlayStation 2





WWW.movilgalaxy.com ¡¡¡TENEMOS TODOS LOS JUEGOS, TONOS Y LOGOS

polifónicos

BUSCATONOS — POR EL TONO QUE SIEMPRE HAS QUERIDO EN TU MOVIL — SI NO VES LO QUE BUSCAS ENVÍA TP32 + UN ESPACIO Y UNA PALABRA PARA LA BÚSQUEDA > AL 7494

Envía TP32 + un espacio y el código del tono > al 7494 — O llama al 806 52 60 61

83910	SWEET DREAMS MY LA EX	RACHEL STEVENS
83909	MIXED UP WORLD	SOPHIE ELLIS BEXTOR
83908	RIGHT THURR	CHINGY
83907	SLOW	KYLIE MINOGUE
83906	RAIN ON ME	ASHANTI
83905	OUT OF SPACE	THE PRODIGY
83904	MUSIC REACH	THE PRODIGY
83903	YING YANG	JARABE DE PALO
83902	SON DE AMORES	ANDY Y LUCAS
83901	ZORBA EL GRIEGO	CINE
83599	PAPI CHULO	EL CHOMBO
82652	FIESTA PAGANA	MAGO DE OZ
83796	LA MADRE DE JOSE	EL CANTO DEL LOCO
80017	MISSION IMPOSSIBLE	FILM
83584	BRING ME TO LIFE	EVANESCENCE
83188	REAL MADRID	HIMNO OFICIAL
83604	LOCA	MALENA GRACIA
83228	SAMBA ADAGIO	SAFRI DUO
80025	THE SIMPSONS	THEME
80277	NOTHING ELSE MATTERS	METALLICA
80726	NO WOMAN NO CRY	BOB MARLEY
82172	BARCELONA	HIMNO OFICIAL
83662	CRAZY IN LOVE	BEYONCE
80001	IN DA CLUB	50 CENT
80043	THE TERMINATOR	FILM
81690	BYE BYE	DAVID CIVERA
83655	THUNDERS TRUCK	ACDC
80269	FREESTYLER	BOMFUNK MCS
81689	ROSAS Y ESPINAS	DAVID BISBAL
80002	LOSE YOURSELF	EMINEM
83835	STAR WARS	INTRO
83675	FLIGHT 673	DJ TIESTO
80293	ITS MY LIFE	BON JOVI
80096	PULP FICTION	FILM
83850	LAS TAPITAS	ANUNCIO ONCE
82935	NOCHES DE BOHEMIA	NAVAJITA PLATEÁ
80056	INSOMNIA	FAITHLESS
82004	A DIOS LE PIDO	JUANES
80298	MASTER OF PUPPETS	METALLICA
80093	EQUADOR	SASH
82835	MIÉNTEME	D. BISBAL
80143	PINK PANTHER	THEME
83808	HIMNO DE ESPAÑA	HIMNO
80472	EVERY BREATH YOU TAKE	THE POLICE
80024	THE MATRIX	FILM
81684	MUNDIAN TO BACH KE	PANJABI MC
83797	MAS QUE NADA	TANGA GIRLS
80065	FRIENDS	THEME
83290	SIN MIEDO A NADA	ALEX UBAGO & AMAIA
82124	ATLETICO DE MADRID	HIMNO OFICIAL
83580	WEEKEND	SCOOTER
80174	EXPEDIENTE X	TELEVISION
83609	VEN VEN VEN	SEX BOMB
80108	BENNY HILL	THEME
82284	COLOR ESPERANZA	DIEGO TORRES
80642	ENJOY THE SILENCE	DEPECHE MODE
83598	MARIPOSA TRAICIONERA	MANA
80406	TAKE ON ME	A-HA
83856	20 DE ENERO	LA OREJA DE VAN GOGH
81685	TU ES FOUTU	IN-GRID
80045	WITHOUT ME	EMINEM
80014	JAMES BOND	FILM
83585	LIBERTINE	KATE RYAN
82430	DEVUÉLVEME LA VIDA	ANTONIO OROZCO
81687	PUEDES CONTAR CONMIGO	OREJA V GOGH
83578	HASIENDO EL AMOR	DINIO
82123	ATHLETIC DE BILBAO	HIMNO OFICIAL
82440	DIME	BETH
83642	NO TE ESCAPARAS	HOMBRES G
80239	FINAL COUNTDOWN	EUROPE
80041	HEAVEN	DJ SAMMY FEAT. YARON
82380	DAME VENENO	LOS CHUNGUITOS
81691	JALEO	RICKY MARTIN
83650	SAINT ANGER	METALLICA
82605	ES UNA LATA EL TRABAJAR	LUIS AGUILÉ
82813	MI JEFE	MOJINOS ESCOZÍOS
80044	ROCKY	FILM
83667	JOGI	PANJABI MC
83607	BESA MI PIEL	NATALIA
83786	DESENCHANTEE	KATE RYAN
80062	IN THE END	LINKIN PARK
80336	MACGYVER	THEME
81686	SAMBAME	UPA DANCE
82361	CHIHUAHUA	DJ BOBO
81664	CHILDREN	ROBERT MILES
82436	DÍGALE	DAVID BISBAL
80554	ONE MORE TIME	DAFT PUNK
80197	SANDSTORM	DARUDE
80217	I CAN´T GET NO SATISFACTION	ROLLING ST.
83914	NO ES LO MISMO	ALEJANDRO SANZ
83809	GUARDIA CIVIL	HIMNO
83875	WHERE IS THE HOOD AT?	DMX
83849	MOLINOS DE VIENTO	MAGO DE OZ
82740	MALDITO DUENDE	HÉROES DEL SILENCIO
83806	ANOTHER NIGHT	SPS
80137	ENTER SANDMAN	METALLICA
83619	TORRENTE	SANTIAGO SEGURA
80131	BUFFY THE VAMPIRE SLAYER	THEME
80029	JENNY FROM THE BLOCK	JENIFER LOPEZ
83648	LA FAMILIA MUNSTER	TELEVISIÓN
83638	EYES OF THE TRUTH (MATRIX R.)	ENIGMA
80125	MORTAL KOMBAT	FILM
83654	JUST CANT GET ENOUGH	DEPECHE MODE
80012	SK8ER BOI	AVRIL LAVIGNE
80091	20TH CENTURY FOX	FILM
83858	ALIVE	SONIQUE
83653	ALL THE THINGS SHE SAID	TATU
80321	UNFORGIVEN	METALLICA
83661	AXEL F 2003	DJ MURPHY BROWN
82190	BETIS	HIMNO OFICIAL
83477	VALENCIA	HIMNO OFICIAL
83834	LA ABEJA MAYA	TELEVISIÓN
83814	SATISFACTION	BENNY BENASSI
83641	CALAVERA	SEGURIDAD SOCIAL
82364	CHIQUILLA	SEGURIDAD SOCIAL
80111	SWEET CHILD OF MINE	GUNS AND ROSES
83601	UN EMOZIONE PER SEMPRE	E. RAMAZZOTTI
83586	SOMEWHERE I BELONG	LINKING PARK
83605	VIVA LA NOCHE	AINOHA
83883	FRAGGLE ROCK	TELEVISION
83649	BUSINESS	EMINEM
80139	ANOTHER ONE BITES THE DUST	QUEEN
82886	NI MÁS, NI MENOS	LOS CHICHOS
83908	RIGHT THURR	CHINGY
83297	SOBE SON	MIAMI SOUND MACHINE
80478	CRAZY	AEROSMITH
83666	HOLLYWOOD	MADONNA
80051	TOP GUN	FILM

¡¡NUEVO EN ESPAÑA!! MEGA JUEGOS móviles

TOPGUN cod TOP — MOBILERC cod RC — XMEN2 cod XMEN — MCQUAID cod MC — MOBOWLING cod BOWLING — ELDER SCROLLS cod ELDER — BLACKJACK cod BLACK — ITALIANJOB cod JOB — WILD8BALL cod WILD

ENVIA MGJ1 UN ESPACIO Y EL CODIGO DEL MEGAJUEGO AL ▶7808

SI DUDAS ESTAMOS EN JUEGOS@MOVILGALAXY.COM

JUEGOS JAVA PARA MOVILES

LOS JUEGOS INTERACTIVOS CON MÁS EXITO EN EL MERCADO INTERNACIONAL

B-MAN 107159 — M-FUT 111582 — BETRIS 111561 — KAMASUTRA 110295 +18 — FOOTRIX 107689 — PINBALL 110266

GR. PRIX 111573 — E. SPEED 110206 — POCKER STRIP — SUMMER G. 110259 — FRUIT M. 110209 — NINIBALL 111585

TAXI 110219 — INVADERS — BOXING 107729 — KI. BOSS 107705 — SNBOARD 107714 — PUZZLE 125070

JAM 107687 — MOBIBALL 111584 — ALIEN 111556 — BREAKOUT BREAK — SKATEB 107713 — SPACE 107154

LLAMA AL 806 52 61 43 / O ENVÍA UN SMS CON EL TEXTO› MJ44▶7494

SI DUDAS ESTAMOS EN JUEGOS@MOVILGALAXY.COM



SÓLO ENVÍA >> SEGUIDO DE ESPACIO Y EL CÓDIGO DE TU JUEGO AL JJ32 >> 7494

O LLAMA AL 806 52 60 37 — EJ: JJ32 1005

Si dudas estamos en juegos@movilgalaxy.com

SI TIENES ALGUNA SUGERENCIA PARA NUESTRO PRÓXIMO NÚMERO>> ENVÍA PEDIDO + ESPACIO + UNA DESCRIPCIÓN DE LO QUE QUIERES AL 7494. *Precio [illegible] 0,9 € [illegible] *Precio max [illegible] 906: 1,06 € [illegible] 1,357 € [illegible] Apd. Correos 3119 - 41003 Sevilla. Los datos obtenidos entrarán en la base de datos para el envío de [illegible]
U10 SONYERICKSON P800 T610BT618 MMS>> MOTOROLA A830 E380 E390 T720 T720i V300 V600 NOKIA 3300 3510i 3650 5100 6100 6220 6610 6800 7210 7250 7250i 7650 8910i N-GAGE PANASONIC GD87 SHARP GX10 SONYERICSSON P800 T300 T310 T302 T610 T618 T68 T68i MOVILSTATION>> MOTOROLA T720 [illegible]
SHARP Gx10. MMS FAMOSOS Nokia 7650 3650 Motorola T720 Sharp GX10 Panasonic GD87 Sony Ericsson T68 T68i T300 T610 Marvel, X-Men and related characters: TM & © 2003 Marvel Characters, Inc. Top Gun TM Air Combat and Italian Job TM & © 2003 Paramount Pictures. All rights reserved. X2: X-Men United Film [illegible]

¡Toda la montaña para mí!

SSX 3

OK Nintendo Acción

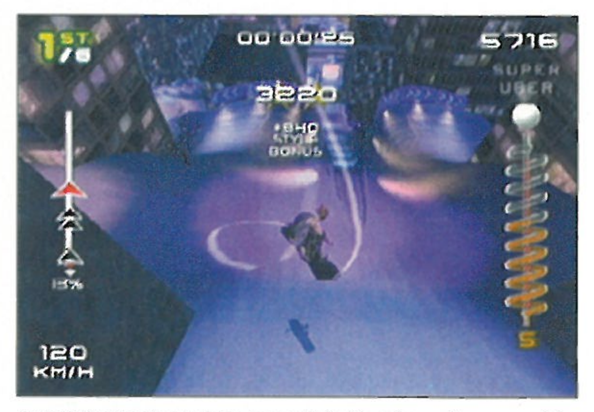
Los fans del snow estamos de enhorabuena. ¡Va a empezar la temporada, y promete ser histórica!



Los escenarios del juego nos transportarán desde casa a las montañas nevadas, donde podremos lucir nuestros saltos.



Los combos siguen siendo la salsa de «SSX 3». Además de los normalitos, ¡tienes que probar los nuevos Super Uber!



A medida que desciendas la montaña (la primera lleva unos 14 minutos bajarla), irá cambiando el momento del día, nevará...



Tener siempre claro dónde está el suelo es fundamental para terminar bien los giros, que hay piedras y árboles por doquier.

Ahora que empieza a apretar el frío, qué mejor momento para acoger la tercera entrega de «SSX», el gran simulador de snow de EA Sports. Además esta edición está **cargadita de novedades** que podrás disfrutar en casa, calentito, frente a la pantalla de la televisión.

¿"Andes" vamos?

A las **montañas, que son tres, con varias zonas diferentes,** a cada cual más extensa y espectacular; allí puedes disputar **emocionantes carreras, superar retos** o demostrar tu dominio de los combos. Para hacerlos sin "esmorrarte" contra algún árbol, puedes aprovechar el buen control que se ha conseguido, pese a que entran en juego todos los botones; vamos, que en un par de partidas llegarás a hacer auténticas virguerías sobre tu tabla. Pero **la gran novedad** del juego viene en forma de **exploración:** puedes situarte en cualquier punto de la montaña y descender con total libertad, eligiendo el camino que más te guste. En cada recorrido encontramos cuatro modalidades: Carreras, Estilo Libre, Acrobacias o Desafíos Extremos. Ganando cada competición conseguiremos **dinero para comprar nuevos escenarios, equipación, tablas...** Además, los desarrolladores han mejorado los gráficos (los paisajes son de foto), han aumentado las posibilidades para realizar combos interminables, y como guinda, está íntegramente en castellano. ¿Se puede pedir más? ¿Multijugador? Pues también tiene.

¡PERO QUÉ BUENO SOY!

CAMBIA TU LOOK Y MEJORA TU TÉCNICA. Nuestro personaje mejora sus habilidades al ir ganando pruebas. Con la misma pericia, desbloquearás trajecitos, tablas, gafas de sol... accesorios ideales para personalizarnos.



Psymon es uno de los corredores más molones, ¡y está "grillao"!

FICHA TÉCNICA

NINTENDO GAMECUBE



- Compañía: **ELECTRONIC ARTS**
- Desarrollador: **EA SPORTS BIG**
- Tipo de juego: **SNOWBOARD**
- Idioma: **ÍNTEGRAMENTE EN CASTELLANO (TEXTO Y VOCES)**
- Jugadores: **1-2**
- Tarjeta de memoria: **8 BLOQUES**
- Modos: **2 + MULTIJUGADOR**
- Datos: **10 PERSONAJES**
- Precio: **64,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

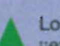
GRÁFICOS 93
La ambientación es estupenda, y los personajes muy detallados.

SONIDO 91
BSO de grupos como Chemical Bros. Avalanchas atronadoras.

JUGABILIDAD 90
Control sencillo, pero con sitio para "combazos". Muy adictivo.

DURACIÓN 92
Obtener medallas de oro y sacar todo lo oculto requiere semanas.

TOTAL 91

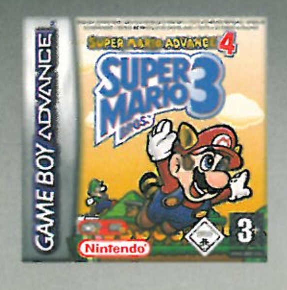

Los gráficos, el sonido, y ¡¡explorar las montañas!!


El multijugador no permite cuatro jugadores.

VALORACIÓN

«SSX 3» va dirigido a los que ya disfrutamos con «SSX Tricky». Consigue superarse en número de retos, jugabilidad y gráficamente es un espectáculo.

CUANDO EL MAL ACECHA
¿A QUÉ SUPER HÉROE VAS A LLAMAR ?



En Super Mario Bros 3, Mario tiene nuevos poderes que lo hacen más "SUPER" que nunca.
Salva al mundo y disfruta con el videojuego más SUPER de todos los tiempos, ahora con SUPER gráficos y sonido.

SUPER MARIO ADVANCE 4: SUPER MARIO BROS. 3
Sólo para Game Boy Advance y Game Boy Advance SP.



www.nintendo.es



¿Te gustan los cómics? ¡Atrévete con éste!

XIII

Si buscabais un "shooter" diferente, rompedor, atrevido, seguro que este juego cumple vuestros mejores sueños.

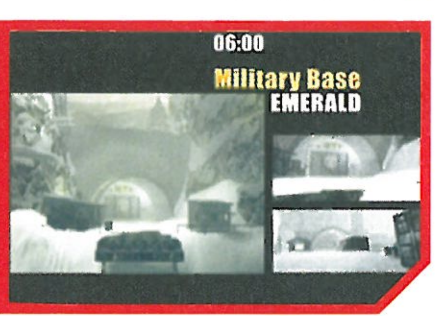
Despertar una mañana tendido en una playa sin tener recuerdo alguno de tu vida hasta ahora, ya es un problema. Peor aún se ve la cosa cuando te acusan de ¡asesinar al presidente de los EE.UU.! Pero lo malo de verdad llega cuando hay imágenes que demuestran que sí, que lo hiciste, y encima te están buscando representantes de la ley y delincuentes con la misma intención: acabar con tu miserable vida. Sin duda alguna, **el argumento de «XIII»** es, desde el principio, **un punto a favor del nuevo título de Ubisoft,** pero ya sabéis todos que, si por algo va a destacar este juego, no es sólo por su enrevesada trama...

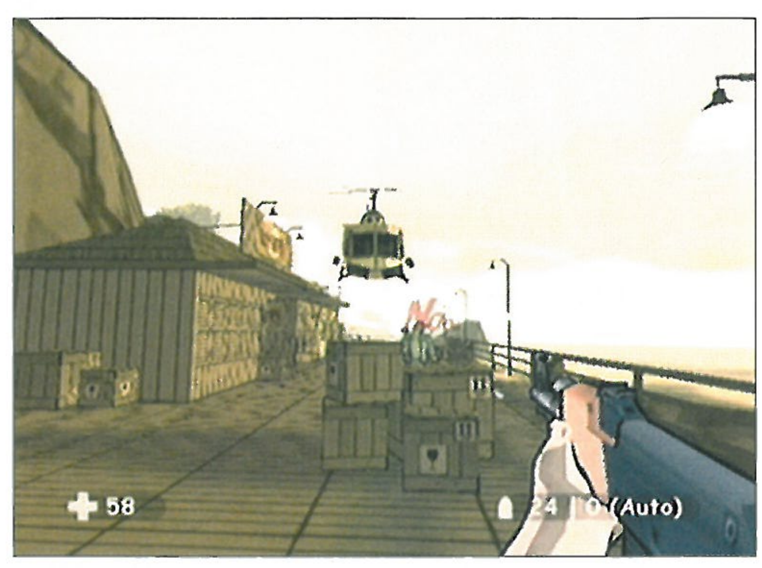
Revolución gráfica

Lo más llamativo es lo que **entra por los ojos,** y no tenéis más que echar un vistazo a las pantallas para daros cuenta de que el aspecto que luce este juego no se había visto jamás en un "shooter" subjetivo. La utilización de la técnica **"cel shading"** ha dado un resultado impactante. A medida que avanzáis en la aventura y observáis los diferentes escenarios, vehículos... todo en movimiento, os vais quedando cada vez más impresionados. Los personajes son, curiosamente, los que se mueven de una forma un poco más brusca, lo que no quiere decir que su nivel de detalle gráfico sea inferior al resto de cosas que vemos. Obviando esto, **el conjunto gráfico es apabullante,** y sienta las bases de lo que sin duda es **el juego más parecido a un cómic** que se ha visto en los últimos años. Realmente la aventura está llenita de detalles que nos recordarán a los cómics. Hablad con alguien en este juego y veréis como, a la vez que escuchamos su voz (en perfecto castellano, un gran doblaje por cierto), podemos leer lo que nos esté diciendo en un bocadillo sobre su ▶

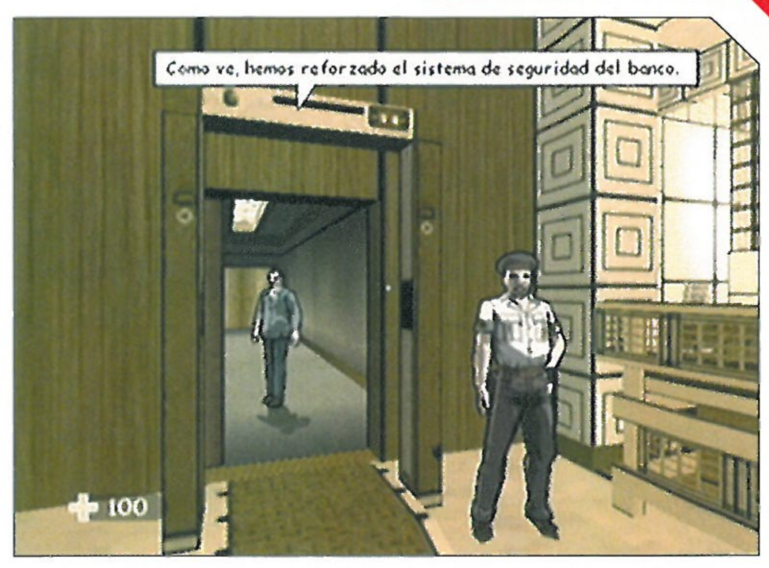
PASAD LA PÁGINA...

Todo lo que ocurra entre una fase y otra se nos mostrará con el aspecto que veis en esta pantalla. Viñetas en movimiento componen la historia, dando un aspecto espectacular al juego. Aunque parece lioso eso de mirar todas a la vez, os quedará todo muy clarito gracias a la información escrita que también aparece.

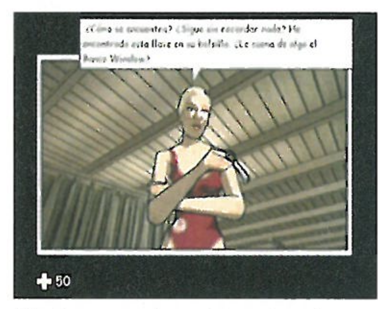




Los enemigos son innumerables, tienen armas automáticas, helicópteros, lanchas... Nosotros no sabemos quien somos y empezamos con un cuchillo. Muy equilibrado.



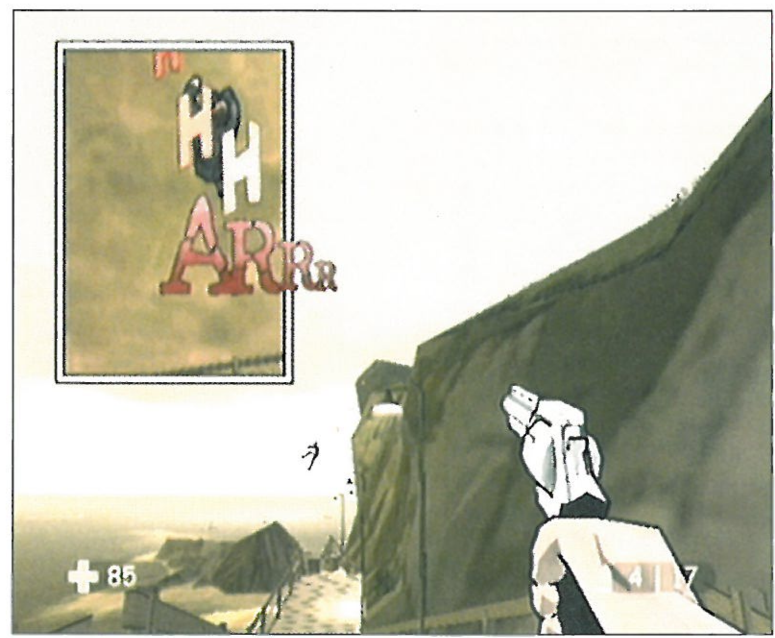
No todo es armar bronca por donde pasamos. Tendremos que actuar correctamente en cada situación para no alarmar innecesariamente a los cuerpos de seguridad.



Mientras no podamos interactuar, la viñeta se cerrará un poco. ¡Hola, mona!

UN CÓMIC **La estética de «XIII» es de auténtico cómic. Además de su estilo gráfico en "cel shading", todo se nos mostrará a través de viñetas. Muy original.**

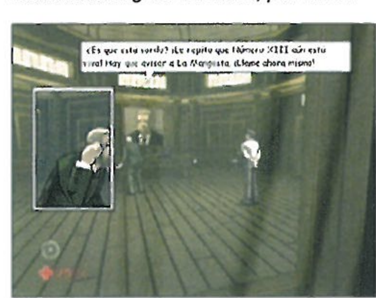




Ha costado, pero al fin alcanzamos al malhechor de allí arriba. Ahora podemos ver su caída desde las alturas en primer plano con una estética cómic total.



Es mejor mirar antes de entrar en las habitaciones. ¿Los servicios, por favor?



Insistimos: la mecánica de varias viñetas superpuestas queda pero que muy bien.

AGUJEROS EN EL PAPEL

Si lo que os va realmente es agujerearos los personajes de cómic entre vosotros, probad el multijugador. Es a pantalla partida y viene con unos cuantos modos y un montón de bots para no aburrirse...



Tenéis el "deathmatch" de toda la vida. Sin piedad.



La bandera es el elemento principal aquí. ¡Captúrala!



También podéis brearos por equipos, pero sin bandera.



Y también podéis jugar solitos en cualquiera de los modos.



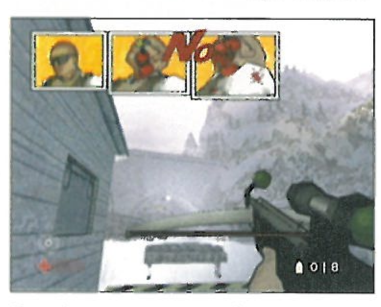


También manejamos artilugios como ganzúas o este garfio para escalar.

PELICULERO El guión de «XIII» no tiene nada que envidiar a los mejores "thrillers". La historia es compleja, profunda y emocionante. Enseguida os absorbe.



Algunas escenas son pelín violentas. Pero el estilo cómic las "rebaja" un poco.



Cuando a nosotros también nos facilitan el armamento, la cosa se equilibra, claro.



Los guardias de seguridad no se atreverán a disparar mientras llevemos a la señorita con nosotros. Tomar rehénes es una forma tan válida como cualquier otra de escapar.

cabeza. Probad a **disparar a algún enemigo lejano y mirad cómo cae derrotado en otra viñeta** que se superpone a la pantalla principal. Colocad el disparo en el lugar exacto y una serie de viñetas os mostrarán si habéis estado certeros (y de qué forma) con vuestra puntería. Y si no estamos mirando hacia el lugar adecuado, los acontecimientos importantes que nos perdamos también aparecerán en pantalla en forma de viñeta. El juego está plagado de detalles tan chulos como éstos, incluso la mayoría de los sonidos aparecen representados como onomatopeyas (un "tap, tap" para los pasos, "bang" para los disparos, o "brooom" para las explosiones). Sin duda, la ambientación que se ha conseguido es también gran parte de la personalidad y el éxito de este «XIII».

Disparos y más

Aunque a menudo nos tocará defendernos por las malas, **no todo son tiros, explosiones** y estallidos varios. El propio guión del juego nos obligará a escondernos o hacer cosas peores, como coger rehénes. El **sigilo también es parte de la aventura,** por eso contamos con varias armas listas para aturdir (no todos los que nos crucemos se merecen que los mandemos al otro barrio), y, si no las hay, pues habrá que inventarlas: coged un cenicero o una silla y estampádselos al guardia de seguridad, pero acercándoos con sigilo u os oirá. Estas cositas le dan una variedad al juego que, a la larga, se agradece, puesto que la acción está muy bien recreada, a veces puro espectáculo, pero el guión exigía este tipo de tensión que se palpa en los niveles más calmados.

Por otro lado el juego ofrece un **modo multijugador** bastante bien trabajado en el que, además del típico "deathmatch", disfrutaremos de escenarios diseñados para otras competiciones estilo lucha por equipos o capturar la bandera.

En pocas palabras, «XIII» te trae un **cómic interactivo a tu GameCube.** Desde luego se merece un vistazo ya sólo por su aspecto, pero estamos seguros de que, ya que estás, descubrirás muchísimo más...

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 94
▲ Sorprendentes gráficos en cel shading. Especial atención a los escenarios y vehículos.
▼ Los modelos humanos tienen movimientos algo bruscos.

SONIDO 90
▲ Las voces en castellano terminan de meterte en el ambiente del juego.
▼ La música pasa bastante desapercibida.

JUGABILIDAD 90
▲ Te atrapa y te sumerge en su genial argumento.
▼ El control resulta dificilillo, sobre todo al principio.

DURACIÓN 93
▲ Dificultad alta y una tremenda historia. Tiene multijugador.
▼ Lo difícil de algunos puntos desesperará a más de uno.

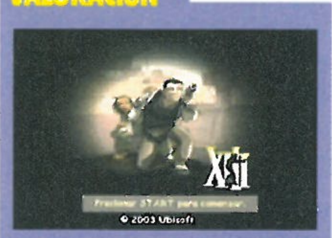


TOTAL 92

▲ Sus **novedosos gráficos y su elaborado argumento.** El ambiente de cómic.

▼ No haber rematado el aspecto gráfico en los personajes. Además, **es bastante difícil.**

VALORACIÓN



ALGO MÁS QUE UNA CARA BONITA

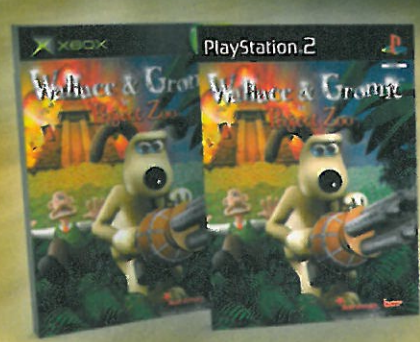
Este título ha demostrado que es algo más que una innovación gráfica dentro del género de los "shooter 3D". El argumento es muy interesante, ofrece bastante más que acción desenfrenada, e incorpora un completo modo multijugador. Si lo tuyo son los tiroteos y, además, sabes apreciar un guión interesante, «XIII» te va dejar pegado a tu Cube.

EL RANKING

1. Time Splitters 2
2. XIII
3. 007 Nightfire

No llega a ofrecer tanto como «Time Splitters 2» en cuestiones multijugador, pero queda por encima de Bond por sus novedosos gráficos y el magnífico hilo argumental.




XBOX
PlayStation.2
Wallace & Gromit
Project Zoo


NINTENDO GAMECUBE
Wallace & Gromit
Project Zoo


3+


Aardman


XBOX


PlayStation.2
NINTENDO
GAMECUBE


PC
CD
ROM


bam!

NOVEDADES

EXCLUSIVO GAMECUBE

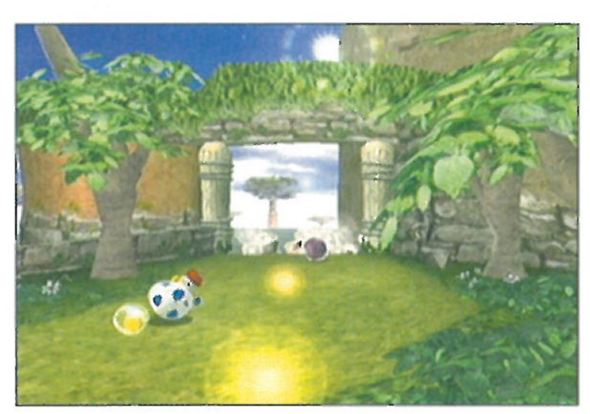
Mamá, hoy me paso el día "empollando"

BILLY HATCHER

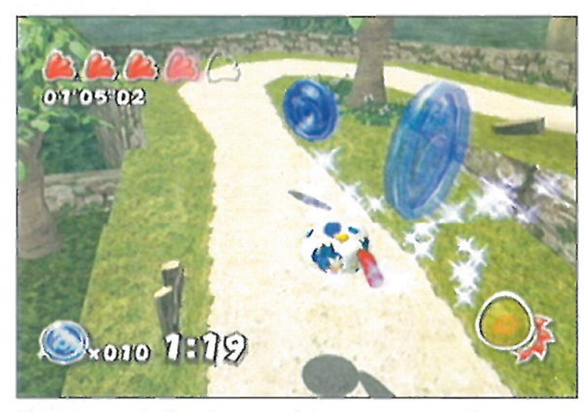
No molesten, Billy y yo vamos a "empollar" un montón... de huevos. No preguntéis: es otra genial idea del Sonic Team.



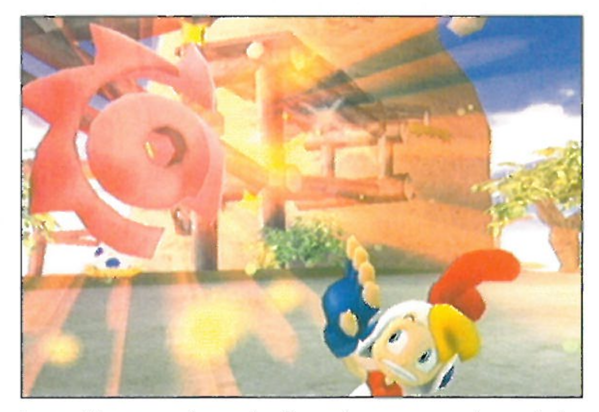
Cuando liberemos un Sabio, el sol radiante volverá al escenario que corresponda. Todo es mucho más bonito cuando es de día.



La única manera de alimentar un huevo para que eclosione es hacerlo rodar sobre las frutas del suelo. ¡¡Alimentándole!!



Se nos presentarán retos especiales, como recoger las monedas azules de este escenario para obtener un emblema.



Los emblemas son la prueba de que hemos superado un nivel. Lo más normal es obtenerlos al final de cada fase.

Billy vivía tranquilo hasta que, un buen día, se encontró con que el País de la Mañana se había quedado a oscuras. Los polluelos que poblaban el lugar le pidieron que liberase a los Sabios que anunciaban la mañana, pues estaban retenidos en diferentes islas. A Billy no le quedó otra que **enfundarse el legendario traje de pollo** que le ofrecían e ir a buscar a los malvados, pero... ¿cómo se defiende un pollo?

No seáis malhablados...

Pero sí, es así, **utilizando huevos.** Billy tendrá que **recorrer las siete islas** en busca de los Sabios enfrentándose a todo tipo de enemigos, resolviendo puzzles y haciendo amigos, todo con la ayuda de los huevos. Claro, porque cuando Billy tiene un huevo en su poder, puede saltar más, hacerlo rodar y volver como un bumerán, lanzarlo desde el aire... se convierte en un superhéroe. Y si hace rodar el huevo sobre las frutas repartidas por el escenario, lo alimentará hasta que eclosione, obteniendo así ítems, vida, o **aliados que le ayuden a resolver los puzzles o a atacar a los enemigos.** Una idea fantástica que es, realmente, el corazón de su jugabilidad. Pero el resto del juego acompaña al ambiente simpático y fresco, con **gráficos regordetes y coloristas,** y una música que acabarás tarareando. Y si se te hace corto, multijugador para hasta cuatro en el que podemos competir en varias modalidades. Lo que se dice un juego con mucha personalidad.

¡VENTE CONMIGO!

¿QUÉ SERÍA DE NOSOTROS SIN TODA LA PANDA DE AMIGOS?
Algunos huevos contienen valiosos aliados que nos ayudarán en diversas tareas, dependiendo de su naturaleza. Si los tocamos, nos seguirán hasta usarlos.



Cómo se pone Billy cuando encuentra un aliado. ¡Viva, viva!

FICHA TÉCNICA

NINTENDO GAMECUBE



- Compañía: **SEGA**
- Desarrollador: **SONIC TEAM**
- Tipo de juego: **AVENTURA**
- Idioma: **CASTELLANO (TEXTOS)**
- Jugadores: **1-4**
- Tarjeta de memoria: **2 BLOQUES**
- Modos: **1 + MULTIJUGADOR**
- Datos: **7 ISLAS**
- Precio: **59,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

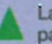
GRÁFICOS 85
Bonitos y coloristas. Correctos, pero no son muy detallados.

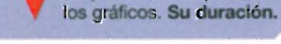
SONIDO 94
La música te alegra el día. Montones de voces y efectos.

JUGABILIDAD 90
El novedoso sistema de ataque divierte, pero hay que aprender...

DURACIÓN 83
No es que sea muy largo, pero tiene modo multijugador.

TOTAL 89


La idea de usar huevos para todo. La música.

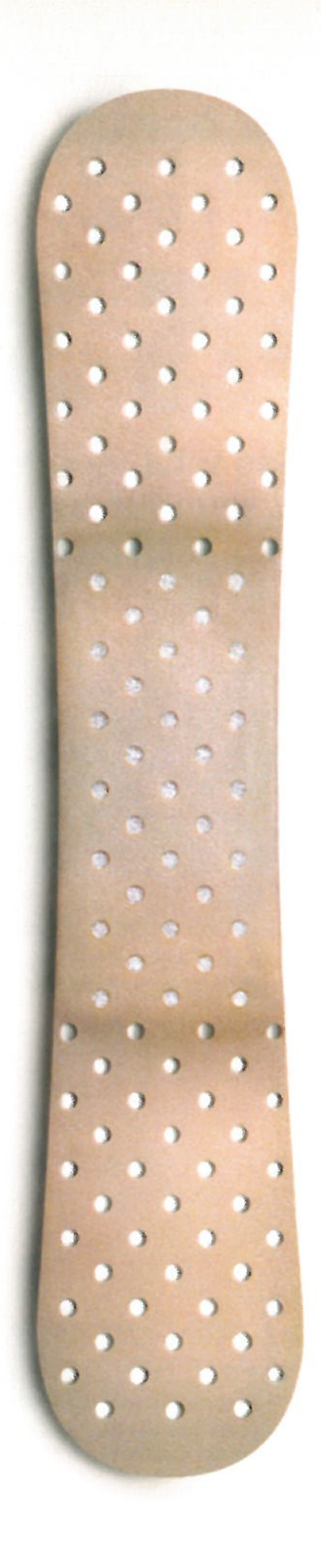

Se podían haber pulido más los gráficos. **Su duración.**

VALORACIÓN

«Billy Hatcher» es un alarde de ingenio y frescura, con ese toque fiestero y dinámico de los chicos de SONIC. Para los amantes de las plataformas y puzzles.







NO INCLUYE SEGURO MÉDICO.





Desciendes a 50 Km. /h., sientes volar la nieve bajo tu tabla, sientes cómo la adrenalina se dispara y... sientes cómo te estrellas contra un pino centenario. Tienes todas las tablas que necesitas para ser el campeón que tú quieras ser...

¿Quieres más pistas?





Una experiencia casi real.







www.nintendo.es

La guerra es para los gusanos

WORMS 3D

Quítate el pelo, las extremidades y tal, que tú te vienes con nosotros a jugar a esto... ¡aunque sea a rastras!



Nuestros gusanitos se lo toman muy a pecho y ponen diferentes gestos según la acción. ¿Explosión? ¡Pues a horrorizarse tocan!



Los escenarios resultan bastante creíbles, a pesar de tener objetos gigantes (recuerda que eres un gusano) (¡tú no! ¡ellos!).



Existen armas que sólo podemos usar una vez, como la Super-oveja: un cordero con capa, que vuela y peta cual misil dirigido.



Algunas misiones para un jugador son parodias de batallas famosas, como el desembarco de Normandía. "Clavao", ¿no?

Con el éxito a sus espaldas, los gusanos del Team 17 vuelven a la carga. Ahora prueban en 3D, cosa que hace, de inmediato, pensar en "cómo voy a apuntar ahora", y "ahora quién se carga seis a la vez". Es normal preocuparse, pero no hay razón. Cuando veáis cómo **se ha resuelto el tema de manejarse en una dimensión más,** aplaudiréis.

¡Bravo! ¡Aquí equipo Alfa!

Para los que no sepáis de qué va «Worms», informaros de que tenemos a nuestro cargo **un equipo de gusanos dispuestos a guerrear con otros anélidos.** En nuestro turno tenemos un tiempo límite para **mover un bicho hasta donde creamos conveniente, elegir arma entre una gran variedad, y "pegar el pete"** a los que tengamos más rabia del equipo contrario, a ver si les quitamos toda la barra de energía. Luego toca aguantar el ataque de los malos, claro. Además de lugares donde parapetarnos, el escenario también ofrece **munición extra, o energía, que caen del cielo** de vez en cuando. Y también, en este «Worms 3D», algunos pasadizos y refuerzos escondidos. Así, en el modo **individual, el juego se adentra algo más en el género aventurero.** Incluso hay niveles sin turnos en los que lo importante es saber utilizar la equipación para llegar a cierto lugar. Pero **donde se sale es en el multi de 2 a 4 jugadores.** ¡Hay diversión para años, con tanto arma y opción modificable! Es **estrategia,** sí, pero llena de jugabilidad y humor.

¡TRANQUI, NO TE DISPARES!

TIENES QUE CONTROLARTE... EN 3D. "¡Argh! ¿Cómo voy a ver ahora el escenario?" Con el botón L, que lleva la cámara a los cielos. "¿Y cómo disparo?" Con una vista subjetiva, y calculando la parábola a ojo. Hale, que todo es practicar.



Con la escopeta no hay parábola, pero sí un tembloroso pulso.

FICHA TÉCNICA

NINTENDO GAMECUBE

- Compañía: **SEGA**
- Desarrollador: **TEAM 17**
- Tipo de juego: **ESTRATEGIA**
- Idioma: **ÍNTEGRAMENTE EN CASTELLANO (TEXTO Y VOCES)**
- Jugadores: **1-4**
- Tarj. de memoria: **10 BLOQUES**
- Modos: **3 + MULTIJUGADOR**
- Datos: **+ DE 20 ARMAS**
- Precio: **59,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 85
Mantienen el aire simplista de la saga. Gusanos muy expresivos.

SONIDO 90
Disparos y explosiones variados. Voces "graciolas" en español.

JUGABILIDAD 89
Aprender el control lleva tiempo, pero después no lo puedes dejar.

DURACIÓN 91
¡Siempre apetece una batalla a 4 jugadores! Gran modo historia.

TOTAL 89


El multijugador. El humor que impregna todo el título.


Es algo **menos jugable** que otros «Worms», por las 3D.

VALORACIÓN

Mientras haya gusanos, hay esperanza. Y este paso a las 3D ha conseguido unos gusanos más expresivos, menos dóciles en control... pero muy «Worms».


¡CON TRAMPAS Y A LO LOCO!
LOSER
GTB87096
Ataca a tus adversarios con más de 15 armas
Corre en 18 circuitos
Demuestra lo bueno que eres en el modo multijugador
CRASH NITRO KART
Lucha por la victoria con Crash, sus amigos y sus enemigos. Utiliza misiles, bombas, tornados, cubos de hielo y mucho más para adelantar o arrasar a hasta 4 amigos en el modo multijugador. ¡Pisa a fondo, ponte el primero y recoge los restos de tus contrincantes!
3+
www.pegi.info
PlayStation 2
XBOX
NINTENDO GAMECUBE
GAME BOY ADVANCE SP
GAME BOY ADVANCE
UNIVERSAL INTERACTIVE
CRASH CLUB



La pareja de plastilina más aventurera

WALLACE & GROMIT

Si te gusta saltar de plataforma en plataforma mientras arreglas la tostadora vieja, esto te va a divertir.

¿ME ARREGLAS ESTO, AMIGO?

WALLACE, EL MANITAS será el el encargado de arreglar todas las máquinas presentes en cada escenario para abrir nuevas puertas, además de utilizar herramientas (que deberemos encontrar nosotros) para crear objetos dignos del mejor inventor.



Lleva tuercas al humano para que arregle estas útiles máquinas.



También Wallace será el único capaz de abrir estas puertas.



Como ves, para superar algunas zonas es imprescindible hacer un buen uso de los inventos de Wallace. Aquí, o soplas fuerte... o usas al extintor para apagar las llamas.



La pistola lanzabananas es el arma más utilizada durante toda nuestra aventura.



Los enemigos finales, como esa "cosa taladradora", son bastante originales.

Quién iba a pensar que la plastilina, el material más usado de nuestra infancia, iba a dar tanto de sí. Con eso y mucho arte, se han creado películas como 'Chicken Run' o la serie 'Wallace y Gromit'. Precisamente aquí tenemos el juego que nos presenta una de las aventuras de este excéntrico inventor y su fiel amigo canino.

Perrerías en el zoo

Un pingüino con cara de mafioso ha secuestrado a las crías de los animales del zoo, y **nosotros, en el papel de Gromit** (el perro), debemos rescatarlas. Tal "excusa" da pie a **una aventura 3D repleta de plataformas** en la que los saltos ajustados están a la orden del día. Y como sobrevivir a tal estrés no es fácil (y menos siendo un perro de plastilina), dispones de un montón de objetos construídos por Wallace, el "humano". Entre ellos encontrarás **una ametralladora de gachas y una pistola lanzabananas,** para activar interruptores y acabar con enemigos; o un helicóptero de dudosa eficacia, con el que viviremos una divertida persecución. ¿Mucho que hacer para ti solo? Tranquilo, que Wallace, aunque no tenga un papel "activo" en la aventura, se encarga de abrir puertas y arreglar máquinas, esenciales para continuar la aventura. Aunque antes debes **encontrar los ítems necesarios, repartidos a lo largo y ancho de cada nivel.** ¿Algo más? El DVD trae **vídeos extra** sacados de la serie de TV, aunque no consiguen mejorar la sensación de que podía haber dado más de sí.

FICHA TÉCNICA

NINTENDO GAMECUBE



- Compañía: **BAM!**
- Desarrollador: **FRONTIER**
- Tipo de juego: **AVENTURA DE PLATAFORMAS**
- Idioma: **ÍNTEGRAMENTE EN CASTELLANO (TEXTO Y VOCES)**
- Jugadores: **1**
- Tarjeta de memoria: **4 BLOQUES**
- Modos: **1**
- Extras: **VÍDEOS DE LA SERIE**
- Precio: **64,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 78
Fieles a la serie, aunque algo simplones y poco detallados.

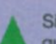
SONIDO 88
La banda sonora es lo mejor del juego. Y mola el doblaje.

JUGABILIDAD 79
Control decente, pero la cámara juega muchas malas pasadas.

DURACIÓN 80
La aventura da para varios días, más si quieres desbloquear todo.



TOTAL 80


Sin duda alguna, **la música** que acompaña la acción.


La cámara eleva la dificultad una barbaridad.

VALORACIÓN

«Wallace y Gromit» no aporta nada nuevo al género, pero divierte y se deja jugar. Lástima que la cámara no se haya cuidado algo más. Hubiera salido más "resultón".



ESTÁS JUGANDO CON FUEGO



Viaja a un mundo donde el fuego, la tierra y el viento son usados como armas mortales.

Donde las espadas y los hechizos reinan.

Y donde un grupo de héroes lucha contra las fuerzas del mal para salvar al mundo de un oscuro destino.

GOLDEN SUN: LA EDAD PERDIDA

Sólo para Game Boy Advance y Game Boy Advance SP

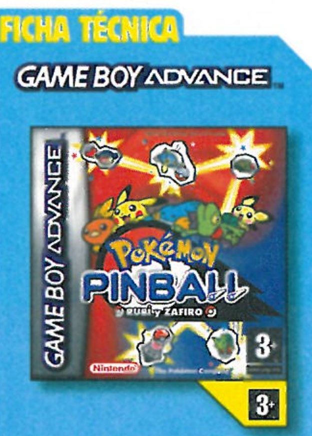


www.nintendo.es

OK Nintendo Acción

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: NINTENDO
- Desarrollador: JUPITER
- Tipo de juego: PINBALL
- Idioma: CASTELLANO (TEXTOS)

- Batería: SÍ
- Jugadores: 1-2

- Niveles: 2 MESAS
- Datos: +200 POKéMON
- Modos de juego: NORMAL + INTERCAMBIO DE POKéMON

- Precio: 39,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

¡Dales bola a tus pokémon!

POKéMON PINBALL

Rubí y Zafiro también pueden jugarse sin tener ni idea de ataques, objetos, ni nada. ¡Basta con pegar bolazos!

Quién ha jugado a un pinball alguna vez en su vida? Todo el mundo, ¿verdad? ¿Y quién ha jugado con Pokémon? ¡Más gente todavía! ¡Así que, imaginad lo que saldría "arrejuntando" ambos términos! Sí, ya, sale el nombre del juego, es verdad. Nos referíamos a que, aquí, lo que vamos a encontrar es **una jugabilidad a la altura del pinball y la duración y calidad técnica** propia de todo Pokémon.

Los más creciditos recordarán que ya hubo una "mezcla" igualita para Game Boy Color, y que la fórmula, con Azul y Rojo, salió tan bien como ésta con Rubí y Zafiro. Tenemos **dos mesas de Pokémon disponibles, una correspondiente a Zafiro y otra para Rubí.** Elegimos, sabiendo que algunos Pokémon sólo aparecen en una de ellas, y... ¡hala! ¡a jugar hasta que la batería o tú os consumáis!

¡Juan Luis, a la mesaaa!

Es empezar y no querer dejarlo ni a tiros. En cuanto lanzas la bolita (la Pokéball), el mundo exterior no importa mucho. La pantalla muestra la parte de la mesa en la que está la bola (menos mal), subiendo o bajando oportunamente con un scroll perfecto. Y cuando la Pokéball llega abajo... ¡ahí es donde entra uno con su habilidad! ¡que esa es la miga del juego, chaval! Sólo usando los palitos esos, **debemos conseguir todos los Pokémon de Rubí y Zafiro.** Para ello, unas veces tendremos que disparar a las rampas, otras a los rebotadores, en ocasiones colar la Pokéball varias veces seguidas por un mismo lugar... pero, sin líos. Cada vez que el juego quiere que tires la bola por un sitio, verás cómo **el lugar queda indicado perfectamente por lucecitas o Pokémon animados.** En fin, que en tres partidas que te eches, ya sabes qué hacer y cuándo darle a la bolita para mandarla con cierta precisión a donde quieras. Y quizá eso sea el único "pero" de «Pokémon Pinball», la verdad, que puede **resultar fácil a los más expertos.** Pero, aun siendo un tío curtido en pinballs, **resulta divertido, espectacular, e incluso variado, gracias a los numerosos juegos de bonus.** Y te tiene enganchado hasta terminar la Pokédex. Es irremediable.

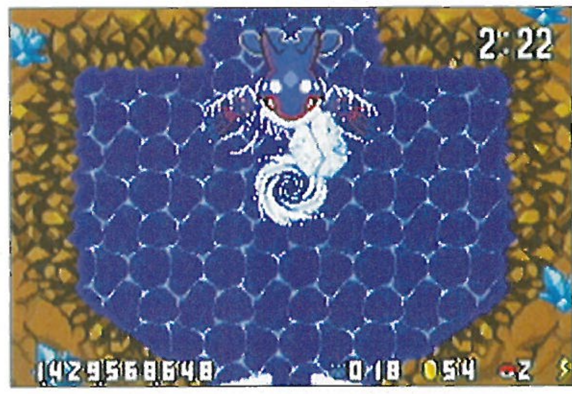


Rayquaza se encarga de evitar que le sacudas con la Pokéball provocando tornados y soltando relámpagos. Pero... ni aún así.

Existe una tienda en la que podemos comprar mejoras. Pero antes hay que conseguir monedas, a base de subir rampas.



Varios Duskull y un Dusclops son los protagonistas del juego de bonus del cementerio, donde las lápidas lo ponen más difícil.



El bonus de Kyogre es de los más antipáticos. El bicho suelta remolinos en los que se queda retenida la bola, o te la congela.

VIAJAR ES UNA NECESIDAD

"Comer lo es más", diréis. Pero si hablamos de «Pokémon Pinball», esto es lo más importante, pues cada ciudad tiene sus Pokémon y, si los quieres todos...



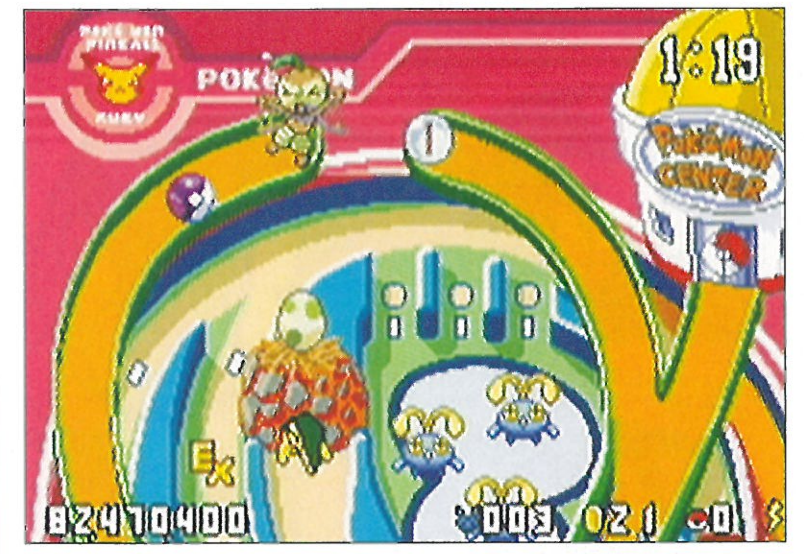
...tendrás que golpear 3 veces el interruptor de los Seedot. Luego...

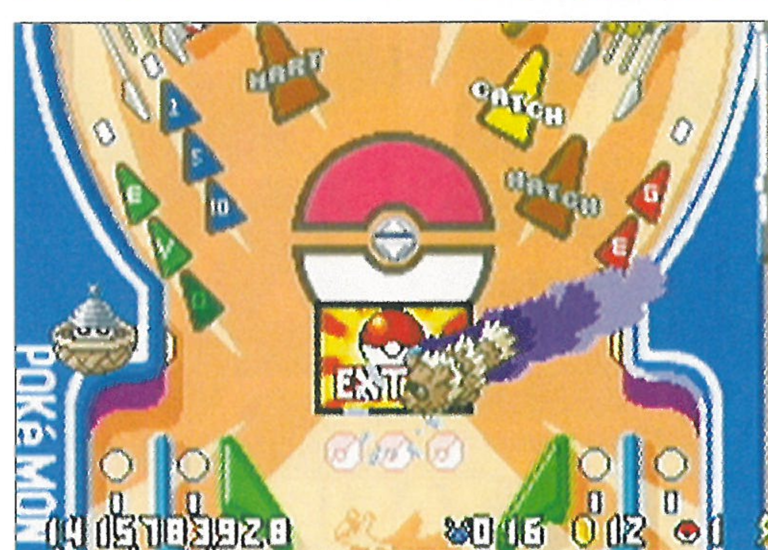


...saldrá un agujero en el que colar la bola. Y si lo haces, aparecerá...



...Illumise para pintar el nuevo lugar al que acabas de llegar.





Conseguir un buen premio en "el agujero de las cosas" es muy fácil en la mesa Zafiro. Podemos lanzar a Zigzagoon y parar el rodillo donde queramos con sólo pulsar "A".

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 93

▲ El aspecto de dibujos de TV es total. Efectos espléndidos.

▼ Algunos decorados de juegos de bonus no están al nivel.

SONIDO 90

▲ Puedes oír el sonido de cada uno de los Pokémon.

▼ La música bien, pero cansa. No ofrece suficiente variedad.

JUGABILIDAD 98

▲ La vida se pasa rápido, con este juego en las manos. Control perfecto + reto simple = diversión inmediata.

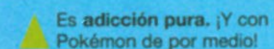
▼ Por pedir... que hubieran incluido más rebotadores, misiones y cositas en las mesas; seríamos más felices.

DURACIÓN 94

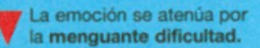
▲ ¡La Pokédex tiene más de 200 Pokémon para capturar y puedes cambiarlos con gente!

▼ Pero **sólo hay dos mesas.** Y se terminan haciendo facilitas.

TOTAL 97

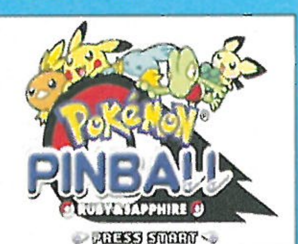


Es **adicción pura.** ¡Y con Pokémon de por medio!



La emoción se atenúa por la **menguante dificultad.**

VALORACIÓN



LA MEJOR DE LAS POKéBALL PARA GBA

¿Tienes todos los cartuchos Pokémon? Pues este no te puede faltar, aunque no tenga nada que ver con el rol o la aventura. Esto hay que probarlo y después, tras darte cuenta de que has pasado una hora jugando, comprarlo. Es un pinball muy bien hecho, con el gran aliciente de la captura de Pokémon. Un imprescindible.

EL RANKING

1. **Pokémon Pinball: Rubí y Zafiro**
2. **Pokémon Pinball (GB Color)**

Hete aquí una de esas ocasiones en que la decisión es difícil. El de GB Color era buenísimo, bestial. Pero es que en GBA todo es Rubí y Zafiro, y más bonitooo... ¡Lo mejor sería tener ambos!

¿Te crees el mejor jugador de Pokémon Pinball del mundo? Pues demuéstralo participando en nuestro campeonato

TÚ PUEDES SER NUESTRO CAMPEÓN

Lo realmente importante de conseguir tropecientos millones de puntos en Pokémon Pinball es que los demás lo sepan. Aquí te damos la oportunidad de lucirte ante otros jugadores, de demostrar que eres el mejor, de dejar bien alto el nombre de la revista... y de llevarte todos estos premios.



ON PINBALL

¡¡Regalamos!!





¿Cómo conseguirlos?

- La competición comienza el 21 de noviembre y finaliza el 6 de febrero de 2004. Durará exactamente 11 semanas.
- Cada semana se elegirán las 10 mejores puntuaciones para la mesa Rubí y las 10 mejores en Zafiro. El mejor de cada mesa ganará un juego a elegir de GBA de Nintendo España. Los 9 restantes obtendrán un reloj exclusivo Nintendo Acción.
- Al final de la competición se sortearán entre todos los participantes 11 paks GBA SP Rubí y Zafiro Edición Limitada.

Ver bases completas del concurso en la página de internet http://pokemon.nintendo.es

¿QUÉ DEBO HACER PARA PARTICIPAR?

1. ¿Ya tienes el juego? Pues regístralo en www.nintendovip.com Y luego practica hasta que consigas la mejor puntuación posible. Cuando la tengas, guárdala en el cartucho.
2. Entra en http:// pokemon. nintendo.es y cliquea en el campeonato Pokémon Pinball.
3. Introduce tus datos e identifícate como participante de esta revista, escribiendo la siguiente clave: naccion
4. Entonces escribe tu puntuación, entra el contenido de tu Pokédex y ¡suerte! ¿Te has enterado de todo? Si no, visita http://pokemon. nintendo.es y repasa bien todas las bases.
5. Recuerda que puedes participar tantas veces como quieras. O sea que cada vez que superes tu propio record, no dejes de probar suerte.

El tiempo en sus manos

PRINCE OF PERSIA

OK Nintendo Acción

¿Qué te parecería poder rebobinar en el tiempo cada vez que metieras la pata? Pues conviértete en príncipe, y ya verás...

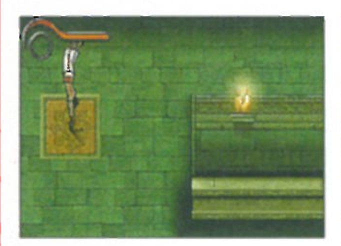


¡NI INDIANA JONES!

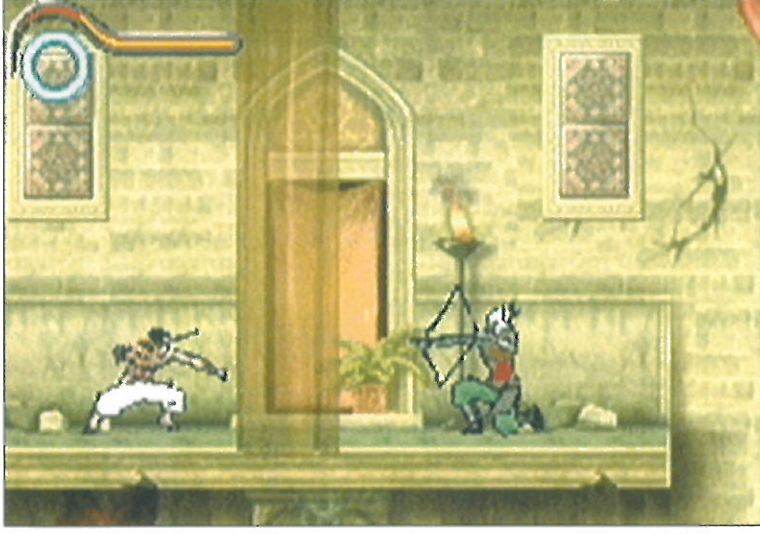
CUANDO DECIMOS QUE ESTE PRÍNCIPE ESTÁ HECHO UN ATLETA NO ES BROMA. El tío se marca unas acrobacias que tiran de espaldas. Saltos, volteretas, barra fija... Y a todo esto se luce con unas animaciones muy bien hechas. ¡Está en buena forma!



Aquí le vemos saltando de columna en columna a lo Tarzán.



Y aquí ejercitando la barra fija, con doble tirabuzón mortal.



La acción de este juego va más en los saltos y carreras que en los combates. Nos jugamos la vida más veces entre plataformas que contra guardianes como éste.



Con la daga del tiempo es fácil retroceder en el tiempo, y corregir cualquier error.



Podremos controlar a Farah, la hija del sultán, una maestra en el uso del arco.

El príncipe de Persia ha desatado una poderosa maldición en su propio palacio. Engañado por el Visir, ha destapado la botella de las Arenas del Tiempo dejando el reino patas arriba. La venganza se sirve fría y en este caso llena de plataformas y peligrosos obstáculos que el Visir ha "olvidado" en su huida. En los **seis grandes niveles** que debemos recorrer para conseguir el antídoto, encontraremos un surtido de bestias, celosos guardias, pinchos, cadenas, columnas resbaladizas... Y, además de eso, tendremos que demostrar un buen sentido de la orientación e inteligencia, porque con las **decenas de puzzles que nos arman entre puertas e interruptores,** nunca está claro por dónde seguir. Aunque para eso lo mejor es ir consiguiendo...

¡Nuevos movimientos!

Un buen príncipe debe saber algo más que saltar y correr. Por eso, a medida que avanzamos, vamos aprendiendo movimientos de ataque -patada arrastrada-, de avance, caso del doble mortal con recorrido sobre la pared, y **hasta congelar el tiempo** para eliminar malos relajadamente. Pero lo más original del juego llega con **la daga mágica, que permite rebobinar, echar "p'atrás"** cuando la hemos pifiado. ¿Y entonces, siempre que fallas puedes volver a intentarlo? No, no. Para usar esta habilidad, hay que recolectar almas de enemigos. Y aunque lo ponga algo más fácil, sigue teniendo saltos "imposibles", bichos finales, y todos los elementos de una gran aventura.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: **UBISOFT**
- Desarrollador: **UBI CANADÁ**
- Tipo de juego: **ACCIÓN-PLAT.**
- Idioma: **CASTELLANO (TEXTOS)**
- Jugadores: **1**
- Passwords: **NO**
- Batería: **SI**
- Datos: **7 HORAS DE JUEGO**
- Precio: **44,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

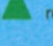
GRÁFICOS 94
Escenarios bien ambientados. El príncipe se mueve de maravilla.

SONIDO 85
Las notas de la danza de los 7 velos te sumerge en el juego.

JUGABILIDAD 93
El desarrollo es fluido y variado: saltos, lucha, puzzles...

DURACIÓN 84
Es intenso y emocionante, pero todo lo bueno se acaba rápido.

TOTAL 90



▲ **Las animaciones.** Poder retroceder en el tiempo.

▼ **La duración.** ¡Queremos más Prince of Persia!

VALORACIÓN

Al príncipe de GBA sólo le pierde la duración. El resto es genial. La mecánica de juego es atractiva, el argumento te atrapa, y el principín es todo un artista.

PRECIO MÍNIMO GARANTIZADO

SI LO ENCUENTRAS MÁS BARATO TE DEVOLVEMOS LA DIFERENCIA

Se excluyen los precios de venta por web o por correo. El precio a igualar debe ser de un establecimiento de la misma localidad, debe tener stock y ser un producto nuevo.





JUEGOS CON REGALO EXCLUSIVO





EXCLUSIVA CentroMAIL

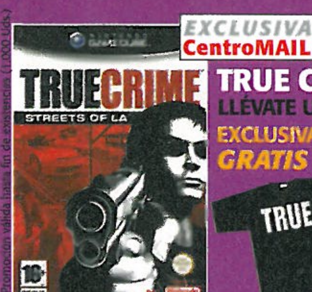
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS...
LLÉVATE UNA FIGURA* de GANDALF **GRATIS**

*La figura se entrega sin pintar.



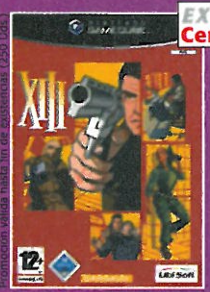

EXCLUSIVA CentroMAIL

MARIO KART DOUBLE DASH
LLÉVATE UN CUADERNO EXCLUSIVO **GRATIS**




EXCLUSIVA CentroMAIL

TRUE CRIME
LLÉVATE UNA EXCLUSIVA CAMISETA **GRATIS**




EXCLUSIVA CentroMAIL

XIII
LLÉVATE UN EXCLUSIVO CÓMIC

LOS MEJORES PACKS



GAME CUBE 99 €

EXCLUSIVA CentroMAIL — AHORRA 19€

GAME CUBE NEGRA + STAR WARS: ROGUE SQUADRON REBEL STRIKE. 139,95 €

EXCLUSIVA CentroMAIL — AHORRA 19€

GAME CUBE NEGRA + MARIO KART DOUBLE DASH + CUADERNO + DISCO EXTRA DE EDICIÓN LIMITADA CON 5 JUEGOS DE ZELDA 149,95 €

PRECIOS ESPECIALES


14,95 €


17,95 €


19,95 €


19,95 €


19,95 €


19,95 €

NOVEDADES AL MEJOR PRECIO


1080 AVALANCHE — AHORRA 5€ — 54,95 €


CRASH B.: NITRO KART — AHORRA 5€ — 54,95 €


FIFA FOOTBALL 2004 — AHORRA 4€ — 59,95 €


THE HOBBIT — AHORRA 5€ — 54,95 €

JUEGOS CON REGALO EXCLUSIVO



P.OF PERSIA LAS ARENAS... LLÉVATE EL JUEGO PARA MÓVILES DE P. OF PERSIA: HAREM ADV. **GRATIS**



RESERVA

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS... LLÉVATE UNA FIGURA* de GANDALF **GRATIS**

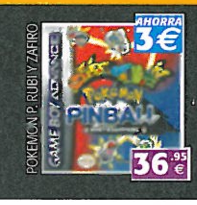
*La figura se entrega sin pintar.

NOVEDADES AL MEJOR PRECIO


CRASH B.: NITRO KART — AHORRA 5€ — 37,95 €


FIFA FOOTBALL 2004 — AHORRA 3€ — 46,95 €


MARIO AND LUIGI: SAGA — AHORRA 3€ — 36,95 €


POKEMON P. RUBI Y ZAFIRO — AHORRA 3€ — 36,95 €



GBA SP 129,95 € — disponible en:

GBA SP + POKEMON ORO O PLATA (A ELEGIR) GRATIS — EXCLUSIVA CentroMAIL — 129,95 €

GAME BOY ADVANCE 99,95 €

PRECIOS ESPECIALES


9,95 €


9,95 €

14,95 €


14,95 €


14,95 €

14,95 €


14,95 €

14,95 €

14,95 €



19,95 €

19,95 €


19,95 €


19,95 €


19,95 €


19,95 €

19,95 €

SUPER PRECIO



LUPA CON LUZ 8,95 €

4 EN 1 MULTIPACK 19,95 €

BATERÍA 11,95 €



FUNDA DE PIEL 6,95 €

AURICUL + ADAPT. 8,95 €

CABLE LINK 2 JUGAD. 5,95 €



FUENTE DE ALIMEN. 8,95 €

PROXIMA APERTURA

ZARAGOZA Gran Casa C.C. Gran Casa, C/ María Zambrano, 35
MADRID Xanadú C.C. Xanadú, Ctra. Extremadura, Km 23,5
PONTEVEDRA Vigo C.C. O Troncal, Travesia de Vigo s/n — **ABIERTA**

A CORUÑA A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111 **Ferrol** C.C. Odeón. Pol. Ind. A Gándara. ✆981 386 480 **Santiago de Compostela** C.C. Área Central, ✆981 575 512 • **ÁLAVA Vitoria-Gasteiz** C/ Adriano VI, 4 ✆945 134 149 • **ALICANTE Alicante** • C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951 - C.C. Puerta de Alicante, L. B-48 ✆965 114 186 **Elche** C.C. Aljup. Local B-75 C/ Jacarilla s/n • C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959 **Torrevieja** C/ Fotógrafos Darblade, 13 ✆965 709 984 • **ALMERÍA Almería** Av. de La Estación, 14 ✆950 260 643 • **El Ejido** C.C. El Copo. Local 106 +107 ✆950 480 230 • **ASTURIAS Gijón** C.C. Los Fresnos, L. B-63 ✆985 151 242 **Oviedo** C.C. Los Prados, L. 12 ✆985 119 994 • **ÁVILA Ávila** C.C. El Bulevar. Av. Juan Carlos I, s/n ✆920 219 108 • **BALEARES Palma de Mallorca** • C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573 • C/ Bolsería, 10 ✆971 727 663 **Ibiza** C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101 **Inca** C/ Pelaires, 10 ✆971 883 140 • **BARCELONA Barcelona** • C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064 • C.C. La Maquinista. C/ Ciutat Asunció, s/n ✆933 608 174 • C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310 • C/ Sants, 17 ✆932 966 923 • C.C. Diagonal Mar. L. 3660-3670 ✆933 560 880 **Badalona** • C/ Soledad, 12 ✆934 644 697 • C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876 **Barberá del Vallés** C.C. Baricentro. A-18. Sor. 2 ✆937 192 097 **Hospitalet** C.C. Gran Vía 2. L.11. Av. Gran Vía, 75-79 ✆932 590 229 **Manresa** • C/ Alcalde Armengou, 18 ✆938 730 838 • C.C. Carrefour ✆938 730 838 **Mataró** • C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716 • C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ✆937 586 781 • **BURGOS Burgos** C.C. La Plata, L. 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717 • **CÁCERES Cáceres** Av. Virgen de Guadalupe, 18 ✆927 626 365 • **CÁDIZ San Fernando** C.C. Bahía Sur. L. C-17/18 ✆956 592 528 • **CASTELLÓN Castellón** Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053 • **CIUDAD REAL Ciudad Real** C.C. El Parque-Eroski ✆926 227 354 • **CÓRDOBA Córdoba** C/ Zoco Córdoba, Av. J. M. Martorell, s/n ✆957 468 076 • C.C. La Sierra. C/ Poeta E. Prados, s/n • **CUENCA Cuenca** C.C. El Mirador. Av. Mediterráneo s/n L. 60 ✆969 225 031 • **GIRONA Girona** C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729 **Figueres** C/ Morería, 10 ✆972 675 256 • **GRANADA Granada** C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954 **Motril** C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ✆958 600 434 • **GUIPUZCOA San Sebastián** Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660 - **Irún** C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293 • **HUELVA Huelva** C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630 • **JAÉN Jaén** Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210 • **LA RIOJA Logroño** Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833 • **LAS PALMAS DE GRAN CANARIA Las Palmas** • C.C. La Ballena, L. 1.5.2 ✆928 418 218 • Pº de Chil, 309 ✆928 265 040 • C.C. 7 Palmas, L. 208 ✆928 419 948 • C.C. El Muelle ✆928 265 416 **Fuerteventura** C.C. Atlántico. ✆928 160 072 **Lanzarote-Arrecife** C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701 **Vecindario** C.C. Atlántico, L. 29, Planta Alta ✆928 792 850 • **LEÓN León** Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084 • **MADRID Madrid** • C/ Preciados, 34 ✆917 011 480 • Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225 • C.C. La Vaguada. L. T-038 ✆913 782 222 • C.C. Las Rosas, L. A-13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882 **Alcalá de Henares** C/ Mayor, 58 ✆918 802 692 **Alcobendas** C/ Ramón Fernández Guisasola, 26 ✆916 520 387 **Alcorcón** C.C. 3 Aguas (Carlos III), L. 158 ✆916 194 424 **Getafe** C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538 **Las Rozas** C.C. Burgocentro II, L. 25 ✆916 374 703 **Móstoles** Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115 **Pozuelo** Ctra. Húmera, 87 Portal 11, L. 5 ✆917 990 165 **Torrejón de Ardoz** C.C. Parque Corredor, L. 53 ✆916 562 411 **Villalba** C.C. Planetocio. Av. Juan Carlos I, 46 ✆918 492 379 • **MÁLAGA Málaga** C/ Almansa, 14 ✆952 615 292 **Fuengirola** Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800 **Vélez-Málaga** C.C. El Ingenio. L- B-45. ✆952 541 178 • **MURCIA Murcia** C/ Pasos de Santiago, s/n ✆968 294 704 **Cartagena** C/ Alameda de S. Antón, 20 ✆968 321 340 • **NAVARRA Pamplona** C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806 • **PALENCIA Palencia** C.C. Las Huertas. Av. Madrid, 37 ✆979 730 464 • **PONTEVEDRA Pontevedra** C.C. Vialia, L. 6. C/ Calvo Sotelo, s/n ✆986 853 624 **Vigo** C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682 • **SALAMANCA Salamanca** C/ Toro, 84 ✆923 261 681 • **SANTA CRUZ DE TENERIFE Santa Cruz Tenerife** C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083 **Tenerife** C.C. Meridiano. C/ Aurea Díaz Flores s/n. • **SEVILLA Sevilla** • C.C. Los Arcos. L. B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223 • C.C. Pza. Armas. L. C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604 • **TARRAGONA Tarragona** Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945 - **TOLEDO Toledo** C.C. Zoco Europa, L. 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035 • **VALENCIA Valencia** • C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237 C.C. El Saler, L. 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619 **Aldaia** C.C. Bonaire, L. B-352 Ctra. N-III Km. 345 ✆961 920 002 **Torrent** C/ Vicente Blasco Ibáñez, 4 bajo Izda ✆961 566 665 • **VALLADOLID Valladolid** C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828 • **VIZCAYA Bilbao** Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473 **Barakaldo** C.C. Max Center. Bº. Kareaga, s/n loc.A-21 ✆944 970 220 • **ZARAGOZA Zaragoza** C/ Cádiz, 14 ✆976 218 271 **Zaragoza** C.C. Augusta. Av. de Navarra, 180 ✆976 312 988.

edidos por teléfono 902 17 18 19
edidos por internet www.centromail.es

Servicio a domicilio — SEUR

Si no encuentras lo que buscas, llámanos. Seguro que lo tenemos.

Promociones no acumulables a otras ofertas o descuento
Precios válidos y vigentes del 15 de noviembre al 15 de diciembr
Impuestos incluid

OK Nintendo Acción

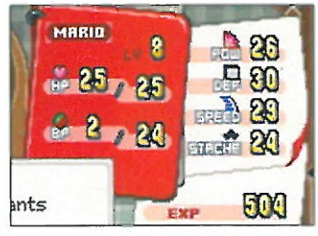
¿Has jugado en el rol de Mario?

MARIO & LUIGI SUPERSTAR SAGA

¡Ya basta de plataformas! Mario y Luigi se van de aventuras y rol, donde importa mucho más... ¡¿pulsar el botón a tiempo?!

¿LO DEL BIGOTE NO ES BROMA?

EL ROL NO TIENE POR QUÉ SER SERIO... NI FORMAL.
Nintendo lo tenía bien claro al hacer «M&L»: al que juegue a esto tiene que caérsele el bigote de reír tanto. Y es que en todas partes, hasta en los "aburridos" menús de estadísticas, verás algún puntazo.



Tenemos estadísticas para ataque, defensa, velocidad y... ¡¿y bigote?!


También en combate hay "tontás". Si fallas al atacar con martillo...


¿Cómo es que no están peleando? Pues porque también hay que explorar los pueblos. Mientras no estemos en combate podemos saltar, hablar, leer y accionar cositas.



Hete aquí a los hermanos terminando un ataque combinado con... ¡19 de daño!



Algunos enemigos finales tienen más energía que un niño. ¡A por él, chavales!

Jugando aún con «Super Mario Advance 4»? Pues date prisilla en terminar, que te espera otro juego de los hermanos del mostacho, orden fundada en 1832 por Don Julito del... Esto, el juego tendrá como objetivo **recuperar la voz de Peach, que en vez de con letras, habla con bombas,** así que no miréis tan raro lo de la orden del mostacho, que en «M&L» **hay humor antes incluso de comenzar a jugar.** ¿Y al empezar a jugar? También, también, pero antes, tendremos que contar cómo se juega a este rol tan especial, ¿no, "espabilao"?

¿Qué estás mirando?

Aunque el argumento y los diálogos en castellano se salgan de madre, luego **la estructura no es tan diferente a la de cualquier JDR.** Tienes gente para hablar, tiendas donde comprar objetos (para usar, equipar o armarse), y personajes (Mario y Luigi) con estadísticas, que van adquiriendo experiencia y nuevas habilidades a medida que ganan combates. Pero **es en los combates donde está la diferencia** con otros "roles". Vale que hay menú antes de atacar, para elegir entre ataque solo, en equipo (con el hermano) o con arma, usar objeto o huír. Pero una vez seleccionado, **no pienses que vale con mirar ¡hay que pulsar el botón en el momento exacto** para hacer más daño! ¡Y para defenderse, también! Este sistema hace que «M&L» se convierta en **el mejor modo de pasar de las plataformas al rol casi sin darse cuenta.**

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: **NINTENDO**
- Desarrollador: **ALPHADREAM**
- Tipo de juego: **ROL**
- Idioma: **CASTELLANO (TEXTOS)**
- Jugadores: **1**
- Passwords: **NO**
- Batería: **SI**
- Datos: **8 ZONAS**
- Precio: **49,95 €**
- A la venta: **27 DE OCTUBRE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 94
Combina belleza de diseños con unos movimientos de película.

SONIDO 92
Melodías estilo Nintendo. Gritos y efectos variados y divertidos.

JUGABILIDAD 95
El control es perfecto, y la historia te hace seguir y seguir.

DURACIÓN 97
Aparte del largo juego de rol... ¡incluye el juego «Mario Bros.»!

TOTAL 95

▲ **El sistema de combates.** ¡Y lo del parámetro bigote!


▼ Alguno habrá que se canse de **tanto combate,** claro.

VALORACIÓN

Un juego de rol con Mario y Luigi como protagonista es algo, sólo por concepto, que hay que jugar. Pero, además, es divertidísimo, bien largo, ¡y te partes de risa!

Técnica, potencia y control

TOP GEAR RALLY

OK Nintendo Acción

Coches enormes, velocidad al límite y gran variedad de modos, son las claves de este innovador arcade.

AUMENTA TU COLECCIÓN

GÁNALO TODO Y TENDRÁS NUEVOS COCHES Y TRAMOS. Al principio sólo tienes 3 coches en el garaje, pero a medida que ganas copas de oro y tramos, irás consiguiendo nuevos vehículos que podrás pintar o "trucar" para pilotar modelos GT.



Para superar campeonatos, elige bien las "armas" de tu coche.

congratulations
new car - Evolve WR

Este "Evolve WR" es uno de los ocho coches-regalo ocultos.



En el modo campeonato debemos superar cada circuito con victoria; en la carrera rápida, el requisito es cruzar cada "checkcontrol" antes de que se acabe el tiempo.



Dispones de dos vistas, una desde detrás del coche, y la otra totalmente subjetiva.



Qué maravilla de coche: ¡200 polígonos de construcción! Si fuera "de verdad"...

Los juegos de carreras están viviendo una época dorada en GB Advance. El último que nos ha llegado es «Top Gear Rally», que se desmarca del resto con una apuesta clara por la **técnica y la competitividad:** tiene un brillante **motor 3D poligonal, con varios coches** compitiendo a la vez en carrera, y un control suave y preciso que engancha nada más empezar.

Técnicamente sorprendente

Queda claro que lo primero que impacta al empezar a jugar es el **tamaño y definición** de los coches. Aparecen modelados perfectamente (los nuestros, porque los de los rivales quedan más "perdidos"), y al conducir ofrecen una **increíble sensación de realismo.** Prueba a entrar en una curva cerrada sin control y verás qué vuelco. Con esos gráficos tan espectaculares, nadie imaginaría que todo se moviera tan rápido y bien, pero así es. La **sensación de velocidad es flipante,** por eso da gusto dejarse llevar por cualquiera de los **80 tramos** (incluye trazados inversos), repartidos en 10 localizaciones diferentes que abarcan todo tipo de terrenos y condiciones climáticas: el asfalto de la ciudad, la nieve de la montaña, arena...

Entre los **cinco modos de juego, el campeonato** es la principal estrella. Invita a participar con un equipo en una larguísima temporada de rallys. Y como no sólo se trata de ser un as al volante, antes de cada carrera debemos configurar el coche adecuadamente: elegir el tipo de rueda, la longitud de las marchas y otros parámetros que nos permitan sacar el máximo rendimiento según el trazado y el terreno.

Del resto de modos destaca el **entrenamiento,** con circuitos llenos de obstáculos para que tomemos el aire a los controles; el **desafío a dos jugadores,** con dos consolas y cable link; y la carrera "rápida", con "check controls" a lo largo del circuito.

«TGR» es un "crack": genial control y magnífica sensación de velocidad, pero también tiene su parte menos buena: por ejemplo que los coches no son reales; y también que no resiste muchas horas de juego con la misma capacidad de "enganche".

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: **KEMCO**
- Desarrollador: **TANTALUS**
- Tipo de juego: **CARRERAS**
- Idioma: **CASTELLANO (TEXTOS)**
- Jugadores: **1-2**
- Passwords: **NO**
- Batería: **SÍ**
- Datos: **80 TRAMOS/ 11 COCHES**
- Precio: **49,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 90
Destacan el tamaño y modelado de los coches. Escenarios: ¡OK!

SONIDO 86
Entre los efectos, atento a las voces digitalizadas del copiloto.

JUGABILIDAD 87
Es rompedor y tiene un control genial. Pero se va "apagando".

DURACIÓN 91
Sus 5 modos de juego y 80 tramos garantizan duración.

TOTAL 90


El **diseño 3D** de los coches, y el control


Los coches son chulísimos, pero **no reales.**

VALORACIÓN

Excelentes coches en 3D, control preciso, muchísimas opciones y una duración aceptable. Sólo falla en que no mantiene el mismo "listón" hasta el final.



Busca a Nemo en tu GBA y llévatelo en la mochila que regalamos.

Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un **mensaje de texto** al **número 5354** desde tu móvil poniendo la **palabra: nemona**

"Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBYPRESS, S. A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo".

BASES DEL CONCURSO

1. Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2. Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3. Los premios no serán canjeables por dinero.
4. No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5. Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de Nintendo Acción.
6. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7. Fecha límite para entrar en sorteo: 14 de diciembre de 2003.

SORTEAMOS:

15 JUEGOS PARA GBA

GAME BOY ADVANCE
Disney PIXAR
BUSCANDO A NEMO
Nintendo
THQ

15 MOCHILAS DE 'BUSCANDO A NEMO'





THQ PIXAR
Animation Studios


Antes de 'El Señor de los Anillos'...

EL HOBBIT

Elfos, enanos y demás fauna del universo Tolkien, vuelven a darse cita en GBA, y esta vez Bilbo es el protagonista.



En ciertas zonas debes ser sigiloso. Pulsando R, Bilbo camina de puntillas y así atraviesa las filas de dormidos enemigos.



No faltan los minijuegos: en este caso se trata de acertar a las dianas tirando piedras. La recompensa, una honda.



Cómo iba a faltar el Anillo Único. Una vez que lo tengas puedes hacerte invisible, y pasar delante de la peña sin que te vean.



La batalla de los cinco ejércitos no sólo está bien ambientada, sino que además es la parte con más acción de la aventura.

Llega al fin la adaptación del delicioso libro que fue preludio de 'El Señor de los Anillos'. En 'El Hobbit' se narra la aventura de Bilbo y los enanos en su camino hacia la guarida del dragón Smaug, y quizás lo más importante: cómo consiguió Bilbo el anillo y se "topó" con Gollum. Uno de los aspectos más destacables, y del que te das cuenta según avanzas, es la gran fidelidad con la historia original. Casi te parece estar viviendo el libro en tu portátil; es una **brillante adaptación** en la que se nota **mucho cariño** por parte de los programadores.

La historia, en un cartucho

El juego es una **aventura con un componente importante de acción y resolución de puzzles;** es sencillo de jugar y entretiene bastante, y digamos que su **estilo se asemeja al de cualquier Zelda** de la "vieja escuela". Todo ello está envuelto en unos **escenarios vistosos y llenos de color,** que dan una excelente ambientación, y un Bilbo muy bien animado, capaz de realizar multitud de movimientos: desde colgarse de las cornisas a empujar objetos, asestar espadazos...

El mayor problemilla que le vemos es su **duración,** (más o menos seis horas), y también que es algo lineal. Es el "precio" que debe pagar por guardar fidelidad a la narración del libro. Si te mola, estarás ante una **aventura entretenida, con buenos detalles,** que enamorará a los fans de Tolkien y gustará a los seguidores de las aventuras portátiles.

UN HOBBIT CON RECURSOS

BILBO, EL PROTAGONISTA DE LA AVENTURA es ágil y poderoso pese a su tamaño. Es capaz de empujar objetos, levantar rocas, romper obstáculos con petardos y cohetes, tirar con la honda... nada es imposible para este hobbit.



Bilbo supera esta zona al más puro estilo «Splinter Cell».

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: VIVENDI/SIERRA
- Desarrollador: ISAFFIRE
- Tipo de juego: AVENTURA
- Idioma: CASTELLANO (TEXTOS)
- Jugadores: 1
- Passwords: NO
- Batería: SÍ
- Datos: ENTRE 6 Y 8 HORAS
- Precio: 49,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 85
Destacan la ambientación y la brillante animación de Bilbo.

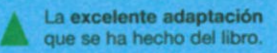
SONIDO 79
Buenos temas, pero poca variedad. Efectos normalillos.

JUGABILIDAD 82
Mezcla bien acción y resolución de puzzles, pero es algo lineal.

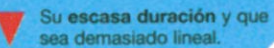
DURACIÓN 74
A poco que te vicies un par de tardes, adiós, y no lo "rejugarás".



TOTAL 80



La **excelente adaptación** que se ha hecho del libro.



Su **escasa duración** y que sea demasiado lineal.

VALORACIÓN

Rebosa simpatía, maneras y además es fiel al libro. Pero la genial adaptación le pasa factura a la duración y al desarrollo, que se quedan más justitos.





Deluxe Pack

- Auriculares.
- Adaptador para auriculares.
- Soporte para recarga.
- Protector de goma.
- Adaptador para coche.
- Lupa.
- Correa.
- Empuñadura.





Starter Pack

- Auriculares
- Adaptador para auriculares
- Cargador USB
- Bolsa de transporte
- Limpiador de pantalla
- Correa



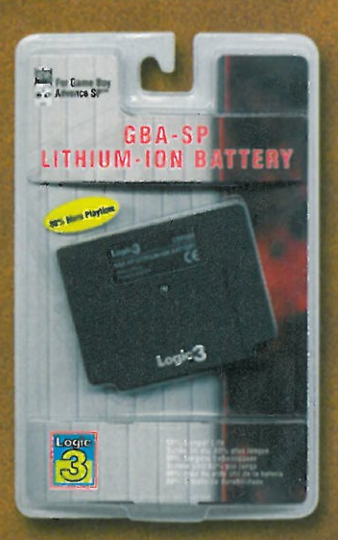
¿Conoces lo último para tu GBA-SP?



ADAPTADOR
A CORRIENTE



AURICULARES ESTÉREO
+ CABLE ADAPTADOR



BATERÍA LARGA DURACIÓN
(HASTA 32 HORAS)



ESTACIÓN DE CARGA
CON CABLE USB

DE VENTA EN GRANDES SUPERFICIES Y TIENDAS ESPECIALIZADAS. Más información en: TEL.: 91 144 0660 - www.hnostromo.com

GUÍA DE COMPRAS

NINTENDO GAMECUBE

007 NIGHTFIRE



EA GAMES — Acción 3D
29,95 € — 1-4 J

Infiltración en primera persona, conducción y multijugador, todo en uno, y ahora a un precio guay.

Puntuación 90

1080° AVALANCHE



NINTENDO — Snowboard
59,95 € — 1-4 J

El snow más jugable y espectacular. Compite contra otros, muestra tus trucos, y enfréntate a la avalancha.

Puntuación 90

BATMAN RISE OF SIN TZU



UBISOFT — Lucha-Acción
29,95 € — 1-2 J

Lucha y acción a tope para los fans de Batman. Recomendado jugar a dobles, mucho más "cañero".

Puntuación 80

BILLY HATCHER



SEGA — Plataformas
59,95 € — 1-4 J

Plataformas y acción innovadoras y frescas, con toda la energía del Sonic Team. Banda sonora de lujo.

Puntuación 89

BURNOUT 2



ACCLAIM — Conducción
59,95 € — 1-4 J

Es mucho más que la entrega anterior. Más salvaje, más realista. Con más coches y más manejable.

Puntuación 92

BUSCANDO A NEMO



THQ — Aventura
59,95 € — 1 J

La peli de Disney, en tu Cube. Genial en gráficos, pero un poco más difícil de lo que parece.

Puntuación 82

CAPCOM VS SNK 2 E.O.



CAPCOM — Lucha
64,95 € — 1-2 J

Un rompedor juego de lucha en 2D, con muchos personajes, modos de juego y excelente control.

Puntuación 89

DIE HARD VENDETTA



VIVENDI UNIVERSAL — Acción 3D
19,95 € — 1 J

Un shooter 3D, en primera persona, con toques tan originales como que se puede capturar rehénes.

Puntuación 89

DRAGON BALL Z BUDOKAI



ATARI — Lucha
49,95 € — 1-2 J

Con un estilo de lucha propio y una perfecta recreación del anime, este juego llega dispuesto a arrasar.

Puntuación 91

EL RETORNO DEL REY



ELECTRONIC ARTS — Acción 3D
62,95 € — 1-2 J

La última parte de la trilogía vuelve a traernos la mejor acción con un modo a dobles que te deja flipado.

Puntuación 92

ETERNAL DARKNESS



NINTENDO — Aventura de terror
44,95 € — 1 J

En este juego vas a pasar mucho miedo. El guión y la puesta en escena son de una buena película de terror.

Puntuación 94

ENTER THE MATRIX



ATARI — Acción
59,95 € — 1 J

Un vendaval absoluto de acción, muy apetecible lo mires por donde lo mires. "Wachowsky" de pura cepa.

Puntuación 90

FIFA 2003



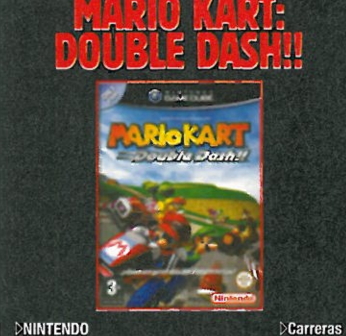
ELECTRONIC ARTS — Fútbol
29,95 € — 1-4 J

Control perfecto, gráficos reales, animaciones... y ahora al mismo precio de los Player's Choice.

Puntuación 94

LA NOVEDAD DEL MES

MARIO KART: DOUBLE DASH!!



NINTENDO — Carreras
59,95 € — 1-16 J

No es la primera vez que Mario y sus colegas se ponen a correr. Pero sí es novedad total que haya dos pilotos por kart, y que cada jugador pueda controlar a uno de ellos. ¡Y además incluye un modo extra para jugar hasta 16!

Puntuación 97

FIFA 2004



ELECTRONIC ARTS — Fútbol
62,95 € — 1-4 J



La edición más completa que hemos visto. La que tiene más números, más equipos, más efectos gráficos y un nuevo nivel de simulación. El control ha variado respecto a la edición anterior para dejarnos tomar más decisiones.

Puntuación 97

F-ZERO GX



NINTENDO — Velocidad
59,95 € — 1-4 J



El dios de la velocidad se ha materializado en un juego de Cube. Esta nueva entrega del futurista «Zero» añade a la velocidad un desafiante modo historia que permite configurar y crear nuestras propias naves. La pasada.

Puntuación 97

HARRY POTTER Y LA CÁMARA...



EA GAMES — Aventura
64,95 € — 1 J

Eficaz desarrollo y jugabilidad totalmente equilibrada. Si te gusta Harry Potter, no te lo puedes perder.

Puntuación 92

HOBBIT



SIERRA — Aventura
59,95 € — 1 J

Una aventura bonita y variada, basada en el libro de Tolkien. Si eres fan, no te la puedes perder.

Puntuación 87

LAS DOS TORRES



EA GAMES — Acción
64,95 € — 1 J

Imagínate, en mitad de la acción de la película. Los mismos héroes, escenarios, armas... ¡espectacular!

Puntuación 91

LUIGI'S MANSION (PLAYER'S CHOICE)



NINTENDO — Aventura
29,95 € — 1 J

¿Pero todavía no te has hecho con esta "fantasmal" aventura? Con este precio, estás metiendo la pata...

Puntuación 90

MARIO PARTY 4 (PLAYER'S CHOICE)



NINTENDO — Tablero
29,95 € — 1-4 J

Un juego para vivir semanas alegres junto a tres amigos. Auténticamente irresistible, y más a su nuevo precio.

Puntuación 91

METROID PRIME (PLAYER'S CHOICE)

NINTENDO — Aventura
29,95 € — 1 J



El "otro" gran juego de GameCube. «Metroid» ha estrenado un género que creará una legión de adeptos, las aventuras en 3D. Por eso los chicos de Nintendo acaban de incluirlo en su flipante línea Player's Choice, a un precio de risa.

Puntuación 99

MEDAL OF HONOR: FRONTLINE



EA GAMES — Acción 3D
29,95 € — 1-4 J

Alístate y libra batallas de la Segunda Guerra Mundial como un soldado más. ¿Y has visto a qué precio?

Puntuación 90

NBA LIVE 2004



EA ESPORTS — Baloncesto
62,95 € — 1-4 J

Una nueva edición que potencia aún más el realismo, buscando un control perfecto de las jugadas.

Puntuación 94

NBA STREET VOL. 2



EA SPORTS — Baloncesto
65,95 € — 1-4 J

Resulta excitante jugar al basket en plena calle con las estrellas de la NBA. Promete jugadas de fantasía.

Puntuación 92

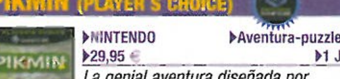
NEED FOR SPEED UNDERGROUND

ELECTRONIC ARTS — Conducción
64,95 € — 1-2 J



Una entrega especial para fans del mundo del motor que se pirren por el "tuning". Decir que vamos a cambiar el aspecto de los coches no sería suficiente. Porque además las carreras tienen una calidad tremenda.

Puntuación 95



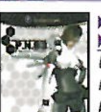
PIKMIN (PLAYER'S CHOICE)

NINTENDO — Aventura-puzzle
29,95 € — 1 J

La genial aventura diseñada por Miyamoto, todavía más atractiva. ¿Aún no te has hecho con ella?

Puntuación 90

P.N. 03

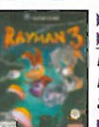


CAPCOM — Shooter
63,95 € — 1 J

Un juego de acción diferente, con mucha marcha, estrategia y una protagonista increíblemente animada.

Puntuación 88

RAYMAN 3



UBI SOFT — PLATAFORMAS
59,95 € — 1-4 J

Las plataformas más geniales se dan la mano con la acción más cañera. Su desarrollo os atrapará, seguro.

Puntuación 94

RESIDENT EVIL



CAPCOM — Aventura de terror
64,95 € — 1 J

El miedo espera a la vuelta... de la esquina con un juego de terror que de verdad te va a asustar.

Puntuación 93

RESIDENT EVIL 2



CAPCOM — Aventura de terror
44,95 € — 1 J

Imprescindible para seguir la trama de la saga, divertido, emocionante y largo. Aunque algo anticuado.

Puntuación 85

RESIDENT EVIL 3



CAPCOM — Aventura de terror
44,95 € — 1 J

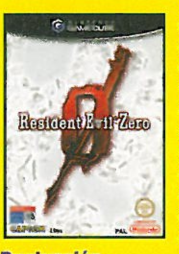
Tiene buen precio, y ofrece miedo y acción en dosis suficientes, pero no es el mejor Resident de la saga.

Puntuación 84



RESIDENT EVIL ZERO

CAPCOM — Aventura de terror
64,95 € — 1 J



El nuevo Resident te lleva al origen de la saga, con un juego que mejora a todos los niveles lo que vimos en el primer RE. Tiene un desarrollo que te absorberá (más de 15 horas, seguro), y un nivel técnico que lo hace imprescindible.

Puntuación 95

SONIC ADVENTURE 2 BATTLE



SEGA — Arcade
34,95 € — 1-4 J

Treinta escenarios que recorrer y un personaje distinto para cada fase. Conexión por cable a GBA.

Puntuación 90



SONIC ADVENTURE DX



SEGA — Arcade
59,95 € — 1 J

Sonic regresa con un juego veloz y divertido, y 6 personajes controlables que se mueven por otras tantas rutas.

Puntuación 91

SOUL CALIBUR II

NAMCO — Lucha
59,95 € — 1-2 J



El juego de lucha que debes tener. Una compra obligada, sí; e incluso la presencia de Link recomienda el uso y disfrute de una GameCube. Sí, la han bajado de precio y es toda una ganga. Hazte con los dos, no te arrepentirás.

Puntuación 97

SPLINTER CELL

UBISOFT — Juego de espías
59,95 € — 1 J



Los espías están de moda, y más aún con la llegada de Sam Fisher. Este héroe se ha hecho con un hueco en el salón de la fama gracias a un juego impecable, con una conexión con Game Boy Advance que te deja flipado.

Puntuación 96

SSX 3 (NUEVO)







EA SPORTS — Snowboard
64,95 € — 1 J

Aprovéchate de las montañas. Desciende, haz combos, explora y disfruta del paisaje alucinante.

Puntuación 91

STARFOX ADV. (PLAYER'S CHOICE)

NINTENDO — Aventura
29,95 € — 1 J



El zorro de Nintendo da la campanada en calidad gráfica, jugable y ahora también en precio. Te espera una profunda aventura, cargada de detalles que te colmarán de felicidad, y pondrán la envidia en cara ajena.

Puntuación 96

STAR WARS GUERRAS CLON



LUCASARTS — Acción
62,95 € — 1-4 J

Un genial shooter-combate-acción-tierra-aire que no debe faltar en tu colección de clásicos Star Wars.

Puntuación 89

STAR WARS: REBEL STRIKE

LUCASARTS — Shooter 3D
29,95 € — 1-2 J



Lo que queríais oír. Ha mejorado la anterior entrega. Aunque para que no la olvidemos, se ha incluido en «Rebel Strike» en modo cooperativo. Esto, unido al filón de extras y novedades, convierten el juego en todo un puntazo.

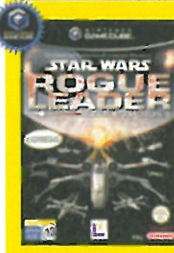
Puntuación 98

LOS MÁS VENDIDOS EN CENTRO MAIL

01	SOUL CALIBUR II
02	F-ZERO GX
03	SUPER MARIO SUNSHINE
04	STARFOX ADVENTURES
05	VIEWTIFUL JOE
06	ETERNAL DARKNESS
07	IKARUGA
08	MARIO PARTY 4
09	ZELDA WIND WAKER
10	METROID PRIME

STAR WARS ROGUE LEADER

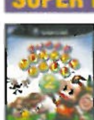
LUCASARTS — Shooter aéreo
64,95 € — 1 J



«Rogue Leader» es una "peli" interactiva, con escenarios localizados en los filmes y acción por las galaxias. Si lo acompañas con lo último que ha salido para tu consola, dígase Clones y Outcast, es la bomba.

Puntuación 94

SUPER MONKEY BALL 2



SEGA — Arcade-Party
64,95 € — 1-4 J

Un juego cosa de monos. Y es muy mono. Y con un sinfín de mini juegos para pasarlo en grande.

Puntuación 87

SUPER MARIO S. (PLAYER'S CHOICE)

NINTENDO — Aventura-Plataformas
29,95 € — 1 J



¡Las mejores plataformas para Cube, a un precio de lujo! Disfruta de su apartado técnico sobresaliente, sus retos y su jugabilidad, por menos de 30 Euros. La felicidad existe, querido jugón, y está aquí mismo.

Puntuación 95

THE HULK



VIVENDI UNIVERSAL — Acción
59,95 € — 1 J

Hulk protagoniza un juego de mamporros que nos deja con la lengua fuera por sus dosis de acción.

Puntuación 85

SUPER SMASH B. (PLAYER'S CHOICE)

NINTENDO — Lucha
29,95 € — 1-4 J



Los grandes héroes de Nintendo protagonizan un juego de lucha muy original, con un nivel técnico por las nubes y una capacidad de adicción que te va a pegar a la pantalla, a ti y a tres amigos, durante muchos días. ¡Precio "pa'flipar"!

Puntuación 95

THE ITALIAN JOB



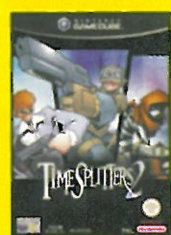
EIDOS — Acción 3D
59,95 € — 1-4 J

Un juego de coches que te sumergirá en la trama de una peli chulísima. ¿No te apetece conducir un Mini?

Puntuación 91

TIME SPLITTERS 2

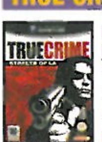
EIDOS — Shooter 3D
59,95 € — 1-4 J



Una historia original, una gran oferta en modos multijugador. Técnicamente impecable. Sin duda uno de los que más nos han impresionado. Por el nivel de I.A. de los rivales, el control suave, la duración y la original historia.

Puntuación 95

TRUE CRIME (NUEVO)



ACTIVISION — Acción+coches
67,95 € — 1 J

En Los Angeles, tú eres la ley, así que coge los coches y las armas que necesites. Y diviértete.

Puntuación 93

VIEWTIFUL JOE



CAPCOM — Beat'em Up
62,95 € — 1 J

Un juego de acción espectacular. Con una jugabilidad sorprendente y un apartado visual de caerse de boca.

Puntuación 91

V-RALLY 3



ATARI — Carreras
59,95 € — 1-4 J

Es la versión más depurada de todas. Buen comportamiento de los coches y excelente trabajo gráfico.

Puntuación 91

WARIO WORLD



NINTENDO — Plataformas
59,95 € — 1-4 J

En la línea de sus clásicos de Game Boy, sólo que en 3D. Te vas a flipar con los movimientos de Wario.

Puntuación 88

WAVE RACE BLUE STORM



NINTENDO — Carreras
44,95 € — 1-4 J

Un prodigio de la técnica al servicio de la diversión. Es como estar cabalgando sobre olas vivas.

Puntuación 90

XIII (NUEVO)



UBISOFT — Shooter 3D
59,95 € — 1 J

Un juego de acción y disparos con un aspecto revolucionario y una trama que te va a dejar helado.

Puntuación 92

ZELDA: WIND WAKER

NINTENDO — Acción-Rol
69,95 € — 1 J



La historia del juego, los personajes, la traducción, el control, la banda sonora, las mazmorras... Todo en «Wind Waker» deja alucinado, y más aún su jugabilidad y el carisma del héroe. Por eso lleva esta nota. Lo mejor que se ha visto.

Puntuación 100

NUESTROS RECOMENDADOS

LOS MEJORES SHOOTERS 3D

1. STAR WARS REBEL STRIKE
2. STAR WARS ROGUE LEADER
3. TIME SPLITTERS 2
4. MEDAL OF HONOR
5. 007 NIGHTFIRE

LOS MEJORES DE PLATAFORMAS

1. SUPER MARIO SUNSHINE
2. RAYMAN
3. SONIC ADVENTURE DX
4. WARIO WORLD
5. VEXX

LOS MEJORES DEPORTIVOS

1. FIFA 2004
2. MARIO KART DOUBLE DASH!!
3. NBA LIVE 2004
4. NEED FOR SPEED UNDERGROUND
5. ISS3

LOS MEJORES DE AVENTURAS

1. ZELDA: THE WIND WAKER
2. METROID PRIME
3. STARFOX ADVENTURES
4. SPLINTER CELL
5. RESIDENT EVIL ZERO

LOS MEJORES DE LUCHA-ACCIÓN

1. SOUL CALIBUR II
2. SUPER SMASH BROS MELEE
3. EL RETORNO DEL REY
4. TRUE CRIME
5. VIEWTIFUL JOE

ADVANCE WARS 2

▸NINTENDO ▸Estrategia
▸39,95 € ▸1-4 J
Una prolongación de la primera entrega, con nuevos mapas y la posibilidad de combatir a cuatro.
Puntuación 93

BANJO KAZOOIE

▸THQ ▸Acción-Plataformas
▸49,95 € ▸1-4 J
En la línea de sus buenísimos juegos de N64. Gráficos geniales, muchos desafíos, y una pareja flipante.
Puntuación 90

BLACK BELT

▸XICAT INTERACTIVE ▸Lucha
▸42,95 € ▸1-2 J
Después de «Street Fighter», el mejor juego de lucha para tu GBA. Sorprende gráficamente.
Puntuación 90

BRUCE LEE

▸VIVENDI ▸Beat'em Up
▸52,95 € ▸1 J
Realistas movimientos, enemigos inteligentes, armas para recoger y usar, jefazos finales... Muy bueno.
Puntuación 91

COMUNIDAD DEL ANILLO

▸VIVENDI ▸Rol
▸29,95 € ▸1 J
La versión oficial de 'El Señor de los Anillos', el libro de Tolkien, es una aventura rolera muy profunda.
Puntuación 89

CRASH 2

▸VIVENDI ▸Plataformas
▸52,95 € ▸1-2 J
Si quieres disfrutar toda la emoción de las plataformas más clásicas, en 2D y 3D, juega con el "perro loco 2".
Puntuación 90

CT SPECIAL FORCES 2

▸LSP ▸Acción
▸39,95 € ▸1-2 J
Superior a la primera parte. Alucina con sus 22 fases de acción total y un apartado técnico brillante.
Puntuación 92

DAVE MIRRA BMX 3

▸ACCLAIM ▸BMX
▸49,95 € ▸1-2 J
Más de 1.000 piruetas, ajustada jugabilidad e increíble banda sonora. Pruébalo, no te arrepentirás.
Puntuación 90

DONKEY KONG COUNTRY

▸NINTENDO ▸Plataformas
▸39,95 € ▸1-2 J
Más de 1.000 piruetas, ajustada jugabilidad e increíble banda sonora. Pruébalo, no te arrepentirás.
Puntuación 94

DRAGON BALL Z II

▸ATARI ▸Rol-Aventura
▸49,95 € ▸1-4 J
Si eres un fan de la serie, te lo tienes que comprar. Incluye todo lo que esperas: combate, aventura...
Puntuación 85

DRAGON BALL Z

▸ATARI ▸Rol-Aventura
▸49,95 € ▸1 J
Aunque flojea gráficamente, tiene un desarrollo entretenido. Además sigue triunfando en los tops de ventas.
Puntuación 80

DRAGON BALL Z — GBC

▸BANDAI ▸Juego de cartas
▸34,99 € ▸1-2 J
Juego de cartas que está haciendo las delicias de fans de este género, y de esta serie de animación.
Puntuación 93

F-ZERO: MAXIMUM VELOCITY

▸NINTENDO ▸Velocidad
▸42,00 € ▸1-4 J
No hay un juego más rápido. «F-Zero» es vertiginoso, un ciclón. Pero controlable, y sin parones.
Puntuación 90

FINAL FANTASY TACTICS

▸NINTENDO ▸Rol
▸44,95 € ▸1-2 J
Los "roleros" más puristas buscaban un juego así. Con muchos combates por turnos para darle al "coco".
Puntuación 94

GOLDEN SUN
▸NINTENDO ▸Rol
▸45,00 € ▸1-2 J

En un continente enorme, dos tipos están a punto de vivir una aventura fantástica. Esta entrada de película da pie a un fenomenal juego de Rol que nos sumergirá en una historia absorbente, llena de magia y batallas. Un cuento de entre 30 y 60 horas de juego con un control exquisito.
Puntuación 95

GOLDEN SUN: LA EDAD PERDIDA
▸NINTENDO ▸Rol
▸44,95 € ▸1-2 J
La admiración que levantó la primera parte hará que caigas rendido ante esta nueva entrega. La razón es muy simple: encuentras lo que buscas. Una leyenda que pone los pelos de punta, una aventura para sumergirte, acción, y el glamour de un juego que ya es mucho más que un juego.
Puntuación 97

GT ADVANCE 2

▸THQ ▸Carreras
▸52,95 € ▸1-2 J
Saltamos de los circuitos urbanos a los rallys, con buen nivel gráfico y mejor sensación de velocidad.
Puntuación 88

HAMTARO ROMPECORAZONES

▸NINTENDO ▸Aventura/Rol
▸44,95 € ▸1-4 J
Perfecto para iniciarse en el Rol. Divertido, facilón y con personajes encantadores. Para tu hermanito.
Puntuación 85

HAMTARO — GBC

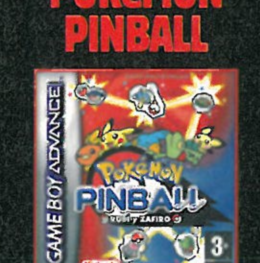
▸NINTENDO ▸Rol
▸29,95 € ▸1-2 J
Un juego encantador, protagonizado por hamsters. Disfrutarás como un loco aprendiendo su idioma.
Puntuación 90

HARRY POTTER 2

▸EA GAMES ▸Aventura
▸54,95 € ▸1 J
Consigue transmitir toda la emoción y el misterio del libro, a través de un sistema de juego bien estructurado.
Puntuación 91

HARRY POTTER 2 — GBC
▸EA GAMES ▸Rol
▸42,95 € ▸1-2 J

Con la calidad gráfica que vimos en su primera entrega, Harry y sus amigos Ron y Hermione salvan Hogwarts de la maldición de la cámara secreta. A base de diez hechizos diferentes, nuestros amigos se las verán con más de 50 criaturas en combates por turnos de los de toda la vida.
Puntuación 98

LA NOVEDAD DEL MES
POKéMON PINBALL

▷NINTENDO ▷Pinball
▷39,95 € ▷1-J
Una explosión de jugabilidad, un tesoro caído del cielo para tu GBA. Dos mesitas llenas de iconos Pokémon, para capturar a los 200 a base de bolazos, rampas, 6 niveles de bonus, tienda de objetos... ¡¡Todo un fenómeno!!
Puntuación: 97

IRIDION II

▸MAJESCO ▸Shooter
▸48,95 € ▸1 J
Si la primera parte nos impactó, la segunda va a rematar la "faena" en gráficos y en jugabilidad.
Puntuación 90

ISS ADVANCE

▸KONAMI ▸Fútbol
▸44,95 € ▸1 J
Nos gusta el fútbol, y más cuando lo podemos jugar en cualquier parte con este nivel de calidad.
Puntuación 89

JACKIE CHAN ADVENTURES

▸ACTIVISION ▸Beat'em Up
▸19,95 € ▸1 J
Jackie tiene nombre, fama y un juego competente, con base beat´em up y un precio para no perdérselo.
Puntuación 87

KING OF FIGHTERS EX 2

▸ACCLAIM ▸Lucha
▸49,95 € ▸1-2 J
Es la recreativa en tu portátil. Con una amplia gama de golpes, ¡y unos gráficos guays!
Puntuación 93

KIRBY NIGHTMARE

▸NINTENDO ▸Plataformas
▸44,95 € ▸1 J
Lo último de Kirby es entretenido, variado, te hará reír, emocionarte y hasta algo de ejercicio físico.
Puntuación 92

LAS DOS TORRES

▸ELECTRONIC ARTS ▸Acción
▸54,95€ ▸1-4 J
'El Señor de los Anillos', en la versión de la película. Mucha acción de la buena, con toquecitos de Rol.
Puntuación 91

LEGEND OF ZELDA
▸NINTENDO ▸Rol
▸39,95 € ▸1-4 J

Es ya un clásico de estas páginas y de las listas de ventas. Lo último de Link pone en juego una historia atractiva, desarrollo super jugable y un multijugador que es una grandísima aventura en sí mismo. Se llama "Four Swords" y no deja títere con cabeza. Como veis, razones para triunfar no le faltan.
Puntuación 97

MARIO KART SUPER CIRCUIT
▸NINTENDO ▸Velocidad
▸42,00 € ▸1-4 J
Es el líder indiscutible en velocidad. Sus notas son brillantes. Pero lo más destacado es su equilibrio entre técnica y jugabilidad. La parte técnica incluye zooms, efectos de transparencia y un diseño cuidadísimo; la jugable empieza en un excelente control y sigue con un glorioso modo multijugador.
Puntuación 95

MARIO & LUIGI
NUEVO

▸NINTENDO ▸Rol
▸44,95 € ▸1-2 J

Los dos geniales hermanos se montan una aventura llena de humor y diversión. Está basada en el clásico «Paper Mario» de N64, y nos ofrece buen ROL con un toque original que nos lleva a recorrer los escenarios a base de saltos. Ah, y la historia es... esto... os va a hacer reír, sin duda.
Puntuación 95

MEGAMAN BATTLE NETWORK 3

▸CAPCOM ▸Rol
▸48,95 € ▸1-2 J
Un juego de Rol lleno de secretos, largo y muy divertido, que incluye un innovador sistema de combate.
Puntuación 87

METROID FUSION

NINTENDO — Aventura
44,95 € — 1 J



Si buscáis una aventura total, este cartucho colma todas las expectativas. Controlamos a Samus, cazarrecompensas espacial, y debemos recorrer un gigantesco mundo atestado de peligrosos alienígenas, ingeniosos puzzles y zonas secretas. La genial ambientación os mete de lleno en la acción.

Puntuación 95

POKéMON RUBÍ Y ZAFIRO

NINTENDO — Rol
44,95 € — 1-4 J

¡Pero todavía no te has hecho con las últimas ediciones! ¿A qué esperas para disfrutar de la mejor aventura Pokémon que se ha diseñado nunca? ¡Pues corriendo a por los cartuchos!

Puntuación 98

PRINCE OF PERSIA

NUEVO

UBISOFT — Plataformas-acción
44,95 € — 1 J

Un príncipe acróbata con el que vamos a vivir una atractiva aventura plataformera. ¡Qué bien se mueve!

Puntuación 90

RAYMAN 3



UBISOFT — Plataformas
49,95 € — 1 J

Rayman atrapa a cualquier público, es gracioso, variado y bonito; y tiene un nivel de dificultad bien ajustado.

Puntuación 93

SONIC ADVANCE 2



SEGA — Plataformas
49,99 € — 1-4 J

El nuevo plataformas de Sonic ha subido la velocidad y tiene nuevo diseño de niveles y multijugador.

Puntuación 93

SPLINTER CELL

UBISOFT — Acción
49,95 € — 1 J



Versión para GBA del juego de espías más famoso. Aquí la aventura se muestra en 2D, pero con una calidad técnica también altísima, y una jugabilidad más que estudiada. El desarrollo de la acción ha variado, pero no el espíritu. Es «Splinter Cell» de purísima cepa. Totalmente recomendable.

Puntuación 95

SPYRO: SEASON OF FLAME



VIVENDI UNIVERSAL — Plataformas
52,95 € — 1 J

Una gran segunda parte. Incluye vista isométrica, escenarios coloristas y tres mundos enormes.

Puntuación 89

SPYRO: SEASON OF ICE

UNIVERSAL — Aventura-acción
29,95 € — 1 J

Esta aventura rezuma calidad, buen humor, jugabilidad y variedad. Spyro salta, planea y escupe fuego y hielo.

Puntuación 88

STREET FIGHTER ALPHA 3



CAPCOM — Lucha
49,95 € — 1-2 J

La recreativa en tu superportátil. Una conversión de lujo con los 33 luchadores y modo versus con cable.

Puntuación 93

STUNTMAN





ATARI — Conducción
49,95 € — 1 J

Algo más que un simple juego de coches. Eres un especialista y te enfrentarás a muchos desafíos.

Puntuación 92

LOS MÁS VENDIDOS DE GBA EN CENTRO MAIL

1. FINAL FANTASY TACTICS
2. GOLDEN SUN 2
3. SUPER MARIO ADVANCE 4
4. POKéMON RUBÍ
5. ADVANCE WARS 2
6. POKéMON ZAFIRO
7. COLIN McRAE RALLY 2.0
8. DRAGON BALL Z II
9. KIRBY'S NIGHTMARE
10. ZELDA: A LINK TO THE PAST

SUPER MARIO ADVANCE

NINTENDO — Plataformas
41,95 € — 1-4 J

Tiene plataformas por un tubo, cuatro protagonistas, 20 niveles, y un multijugador increíble.

Puntuación 91

SUPER MARIO ADVANCE 4

NINTENDO — Plataformas
39,95 € — 1-4 J

Versión para tu portátil de «Super Mario Bros. 3» de NES, quizá el mejor juego de Mario que se ha diseñado hasta el momento. Su tremenda jugabilidad y altísima duración lo sitúan directamente por encima del resto de geniales Marios de Game Boy. Y eso es decir mucho, porque todos son buenísimos.

Puntuación 96

SUPER MARIO WORLD

NINTENDO — Plataformas
37,95 € — 1-4 J



Un juego que le va a coronar como rey de plataformas. Nada menos que 96 mundos para explorar corriendo, buceando, a saltos, sobre Yoshi o volando. Y además podemos escoger entre Mario y Lugi para recorrer cada fase. Incluye «Mario Bros.», el multijugador compatible con «Mario Advance».

Puntuación 95

SUPER STREET FIGHTER II

CAPCOM — Lucha
29,95 € — 1-2 J

¿Revivir el mayor bombazo de la historia de los videojuegos en tu GBA? Me apunto, colega.

Puntuación 90

TEKKEN



NAMCO — Lucha
54,99 € — 1-2 J

Tiene golpes y combos para aburrir, y ofrece una variedad de modos de juego extraordinaria.

Puntuación 88

TOMB RAIDER



UBISOFT — Aventura
29,95 € — 1 J

Lara Croft protagoniza una aventura genial, en su línea, bien animada, y con el necesario toque de acción.

Puntuación 89

TOP GEAR RALLY

NUEVO



KEMCO — Carreras
44,95 € — 1-2 J

Un brillante motor 3D poligonal da vida al juego de coches más atractivo para tu portátil.

Puntuación 90

V-RALLY 3

ATARI — Carreras
54,95 € — 1-2 J



Llega el juego de rallys definitivo para Game Boy Advance. Y tenía que ser de «V-Rally», una saga plagada de éxitos. La tercera entrega combina tecnología de otro planeta (coches renderizados, ¡¡vista subjetiva!!, velocidad, suavidad) con un altísimo nivel de jugabilidad. Nueva generación.

Puntuación 95

WARIO WARE

NINTENDO — Habilidad
34,95 € — 1-2 J



El... Con... Laaa... ¡Es que lo nuevo de Wario es algo indescriptible! Imaginad que metéis doscientas maquinitas "hand-held" en un solo cartucho, y que Wario y sus colegas lo organizan todo para que sólo podáis jugar tres segundos a cada "tontería". ¡Pues eso es «Wario Ware»! No. Es más. Y mejor. ¡Cómpralo!

Puntuación 95

YOSHI'S ISLAND

NINTENDO — Plataformas
44,95 € — 1-4 J



La penúltima aventura de Mario y Yoshi nos deja 48 maravillosos mundos plagados de detalles, enemigos y secretos. Su gran jugabilidad no nos permite pestañear, y su acabado gráfico deja con la boca abierta. Además, completar todos los niveles y secretos lleva varios meses. Imprescindible.

Puntuación 95

WARIO LAND 4



NINTENDO — Plataformas
41,95 € — 1 J

Wario deja a un lado la inmortalidad de anteriores entregas y plantea una mecánica sugerente y atractiva.

Puntuación 91

YU-GI-OH! WORLDWIDE EDITION



KONAMI — Juego de cartas
44,95 € — 1-2 J

La tecnología de Advance al servicio del juego de cartas de moda. Si te gustó el de GB color... ¡babearás!

Puntuación 89

NUESTROS RECOMENDADOS

LOS MEJORES DE PLATAFORMAS

1. SUPER MARIO ADVANCE 4
2. YOSHI'S ISLAND
3. SUPER MARIO WORLD
4. DONKEY KONG COUNTRY
5. BANJO-KAZOOIE

LOS MEJORES DE AVENTURAS

1. POKéMON RUBÍ Y ZAFIRO
2. GOLDEN SUN LA EDAD PERDIDA
3. LEGEND OF ZELDA
4. FINAL FANTASY TACTICS
5. METROID FUSION

LOS MEJORES DE ACCIÓN

1. SPLINTER CELL
2. CT SPECIAL FORCES 2
3. BRUCE LEE
4. LAS DOS TORRES
5. MEGAMAN B. N. 3

LOS MEJORES DEPORTIVOS

1. V-RALLY 3
2. MARIO KART
3. TOP GEAR RALLY
4. DAVE MIRRA BMX 2
5. ISS ADVANCE

LOS MEJORES DE LUCHA

1. KING OF FIGHTERS EX 2
2. STREET FIGHTER ALPHA 3
3. SUPER STREET FIGHTER II
4. BLACK BELT
5. MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE

GAME BOY COLOR

1. YU-GI-OH!
2. HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA
3. POKéMON CRISTAL
4. HAMTARO
5. DRAGON BALL Z

NUESTRA RECOMENDACIÓN Para nosotros está muy claro. La novedad que este mes eclipsa al resto se llama «Pokémon Pinball».




¡Presume! Con nosotros, vas a conseguir llegar al final de...

ZELDA: THE WIND WAKER

SEXTA ENTREGA Y FINAL

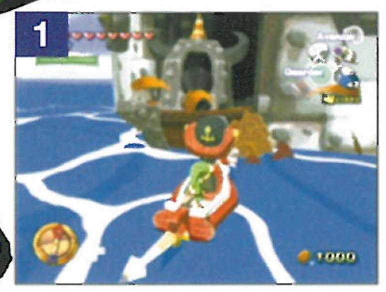
- Localización de los mapas y los fragmentos de la Trifuerza
- Mapa con todos los secretos de la torre de Ganon
- Estrategias para vencer a todos los enemigos, incluso al poderoso Ganondorf.

Consigue todos los fragmentos de la Trifuerza, visita las tierras de Hyrule y su castillo, entra en la torre de Ganon y enfréntate, de una vez por todas, al poderoso Ganondorf. Te pasamos la información necesaria para esto y para mucho más. Todo sea por que Ganondorf y todo su mundo de maleficio encuentre su definitivo y merecido final. ¡Vayamos por partes!

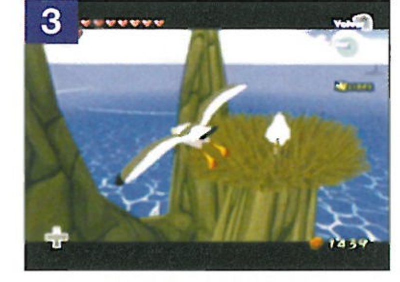


Fragmentos de la Trifuerza

Todos los fragmentos de la Trifuerza están sumergidos en el mar, y la única forma de atrapar los cofres es haciendo uso de la garra. Los mapas los descifra el simpático Tingle... a cambio de rupias, claro.


1


2


3

FRAGMENTO Nº1

El mapa está en: Isla de Hierro.
El fragmento está en: Islas Pez Volador.
Desarrollo: Dirígete a la isla de Hierro y destruye todos los cañones y barcos para acceder al interior de la torre de hierro. Toca la melodía del viento junto a las marcas del suelo y aparecerá el cofre con el mapa.

FRAGMENTO Nº2

El mapa está en: Isla de Quién.
El fragmento está en: Isla del Viento.
Desarrollo: Ve a la isla de quién (tu propia isla) y entra al interior del chalé. Utiliza la garra en el techo del salón para apagar el fuego de la chimenea y entra por ella. Ve hacia la derecha y baja por las escaleras, arrástrate por el pasadizo pegado a la derecha y luego ve de frente. Sube por la escalera y golpea los dos interruptores con el martillo. Avanza por el pasillo de la izquierda y baja por la escalera. Arrástrate por el pasadizo izquierdo y llegarás a otro interruptor. Golpéalo y tírate por el hueco que hay junto a él. Mata a los fantasmas y arrástrate por el hueco. Sube por la escalera y toca la melodía del viento. Golpea el interruptor y sal del chalé.

FRAGMENTO Nº3

El mapa está en: Isla de los Nidos.
El fragmento está en: Isla Cabeza de piedra.
Desarrollo: Visita la isla de los Nidos y súbete al islote pequeño. Dispara unas flechas a los pájaros que hay en los nidos y controla a una gaviota utilizando uno de los frutos Ajinjin. Golpea todos los interruptores que hay en los nidos, déjate caer por el hueco que hay detrás de la verja que se ha abierto y toca la melodía del viento.

FRAGMENTO Nº4

El mapa está en: Barco fantasma.
Deberás tener el mapa del barco fantasma para entrar en él, así que no olvides conseguirlo antes.
El fragmento está en: Isla Initia.
Desarrollo: Cambia el día a la noche con la melodía del Transcurrir y busca en el mapa del océano la ubicación del barco fantasma. Navega hasta él y métete en su interior. Destruye a todos los enemigos que aparezcan y sube por la escalera para llegar hasta el cofre que contiene el cuarto fragmento.











FRAGMENTO Nº5

El mapa está en: Isla Aguja.
El fragmento está en: Islas Conectadas.
Desarrollo: Navega hasta la isla de la Aguja y busca tres barcos que debes encontrar rondando el perímetro de la isla. Cuando los alcances, líate con ellos hasta destruirlos todos. Por si no te das cuenta, será el barco dorado el que dejará un cofre en el fondo del mar. Y ya sabes que la única manera que tienes de coger cofres hundidos, es usando la garra. ¡Hala, que no hay quinto malo!

FRAGMENTO Nº6

El mapa está en: Isla Initia.
El fragmento está en: Islas Triángulo del sur.
Desarrollo: Ve a la isla Initia y sube hasta el puente que lleva al bosque prohibido. Cambia el viento al oeste y vuela con la hoja deku hasta la meseta de la roca Adefesio. Levántala y tírate por el agujero. Mata a los enemigos y tírate por todos los agujeros para llegar hasta abajo del todo. Toca la melodía del viento para que aparezca el cofre con el mapa.

FRAGMENTO Nº7

El mapa está en: Isla Cabeza de Piedra.
El fragmento está en: Archipiélago Osa Mayor.
Desarrollo: Dirígete a la isla Cabeza de Piedra y sube hasta lo más alto para coger la cabeza de piedra y romperla contra el suelo. Tírate abajo y entra en todas las salas para destruir a los enemigos. Mata a los dos guerreros que aparecerán en la sala central y entra por la puerta que se ha abierto. Toca la melodía del viento y... ¡gooool!

FRAGMENTO Nº8

El mapa está en: Isla de las Torres.
El fragmento está en: Isla del Dos.
Desarrollo: Ve a la isla de las Torres y destruye los barcos a cañonazos. Utiliza el gancho en las palmeras para subir hasta la plataforma que tiene un agujero. Acaba con todos los enemigos que encuentres en las salas. Mata a los cuatro guerreros de la sala central y entra por la puerta. Interpreta la melodía del viento para conseguir el último fragmento y completar, al fin, la Trifuerza.

Castillo de Hyrule

Regresa al castillo y mira a ver qué tal se encuentra la princesa Zelda; Ganondorf está merodeando por sus habitaciones. Destruye su maleficio y entra en las maravillosas tierras de Hyrule. Pero el camino es peligroso, ándate con ojo y no eches todo a perder por ir a lo loco.



1 Regresa a la torre de los dioses y métete en la marca del agua que te llevará directamente al Castillo de Hyrule. Dirígete a la sala donde se encuentra la princesa Zelda. Destruye a los dos guerreros y ve hacia arriba.



2 Sal al exterior por el pasillo que acaba de hacerse accesible y corta con tu espada la protección que te impide avanzar. Mata a los enemigos que encuentres por el camino y utiliza la garra en las columnas de arriba para cruzar por el puente.

Torre de Ganon

Si pensabas que has recorrido y dejado atrás un largo camino hasta llegar aquí, estás algo equivocado. Ahora toca enfrentarse, de nuevo, ¡a todos los jefes de las anteriores mazmorras!



1 Baja por la rampa principal y avanza por el puente que tienes a la izquierda. Mata al bokoblin que custodia la puerta y entra por ella.



2 Usa la garra para balancearte y llega a la lava solidificada. En la última barra, trepa por la cuerda para subir encima de ella y vuela con la hoja deku.



3 Enfréntate al jefe de la cueva del dragón. Utiliza la garra para atrapar la cola del dragón, verás que parte de los objetos han desaparecido... por ahora.



4 Usa el teleférico hasta la rama y sube a ella. Pon en marcha el mecanismo escondido y sube al otro teleférico. Vuela a la ramas y a la puerta.



5 Golpea con el bumerán las ramas y, una vez en tierra, corta con la espada el "capullo" que hay en el interior.



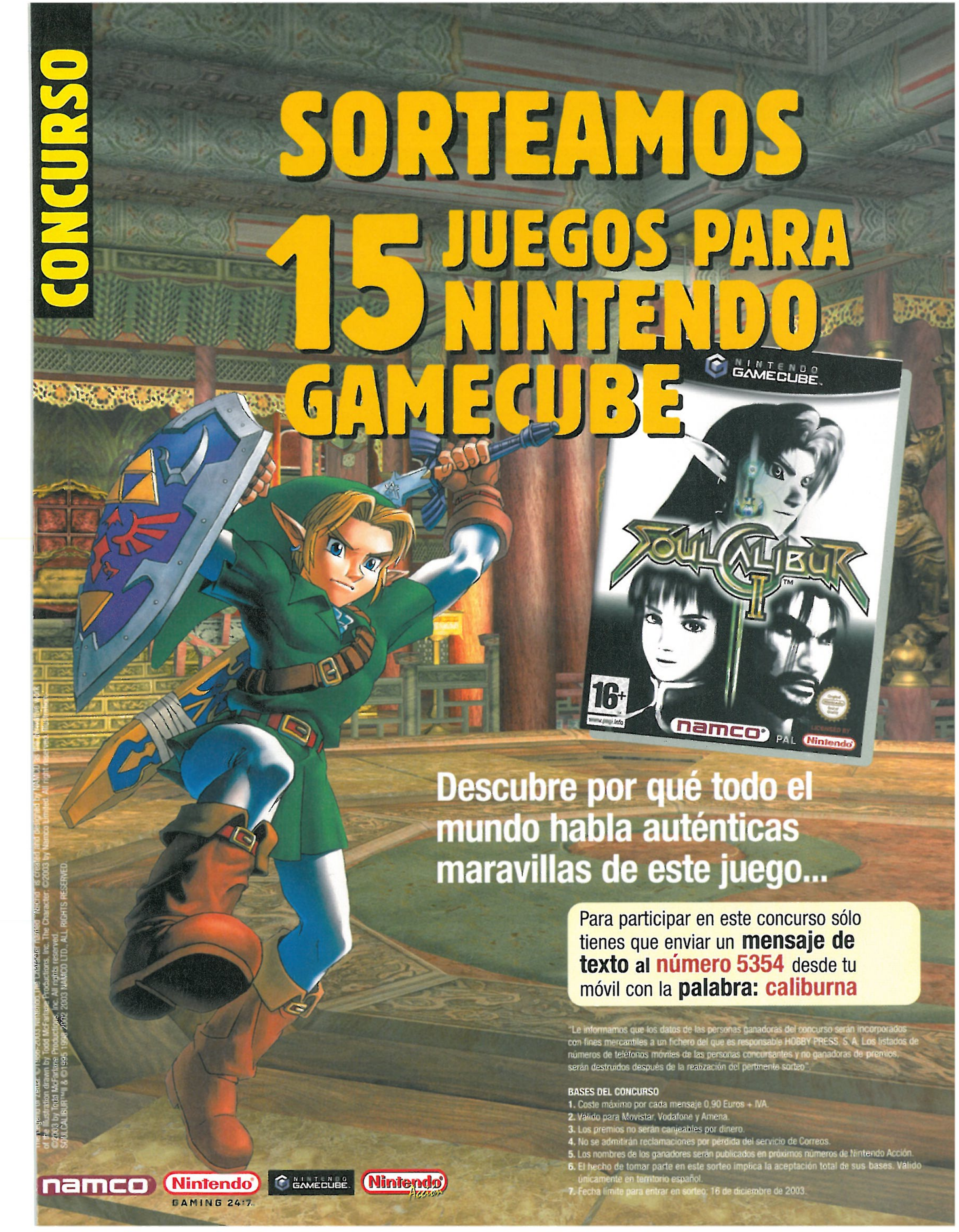
6 Petrifica a los chuchus y súbelos a los interruptores. Avanza deprisa o las escaleras desaparecerán.



7 Dirige la luz hacia él. Cuando esté en el suelo, lánzalo a los pinchos y te desharás de todos los fantasmillas.



8 Sube al interruptor con las botas de plomo. Quítatelas y vuela entre los chorros. Usa el gancho en un lateral.



CONCURSO
SORTEAMOS
15 JUEGOS PARA NINTENDO GAMECUBE
NINTENDO GAMECUBE
SOULCALIBUR II
16+
www.pegi.info
namco
PAL
LICENSED BY Nintendo
Descubre por qué todo el mundo habla auténticas maravillas de este juego...
Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un **mensaje de texto al número 5354** desde tu móvil con la **palabra: caliburna**
"Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBY PRESS, S. A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo".
BASES DEL CONCURSO
1. Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2. Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3. Los premios no serán canjeables por dinero.
4. No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5. Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de Nintendo Acción.
6. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7. Fecha límite para entrar en sorteo: 16 de diciembre de 2003.
namco
Nintendo
GAMING 24:7
NINTENDO GAMECUBE
Nintendo Acción

Torre de Ganon (continuación)



9 Utiliza el gancho para atraer la cabeza del gusano y dale con la espada. Mata a los gusanos de menor tamaño. Cuando lo mates, ve a 10.



10 Sube por la larga escalera y destruye a todos los diablillos que salgan. Llega hasta la puerta del final y crúzala con toda confianza.



13 Golpea los interruptores en el orden que verás nada más entrar en esta habitación... Sí, es un acertijo. La marca del agua servirá para subir a la superficie con Mascarón Rojo.



14 Sube por las escaleras y aniquila a todos los enemigos que aparezcan. Recupera fuerzas y rupias con los objetos de todos los jarrones que veas. ¡Quizá te hagan falta!



11-12 Métete por la puerta derecha (12) y tírate por el precipicio. Aparecerás en una sala llena de habitaciones. Olvídate de Ganon y entra en orden por las siguientes puertas: al caer, la que tienes a tu espalda, luego izquierda, de frente, izquierda, derecha y de frente. Cuando hayas llegado al final, enfréntate a Ganon repeliendo sus ataques con la espada y, cuando esté en tierra, dale con la espada a sus sombras. Coge las flechas de luz y pruébalas en 11 de nuevo con Ganondorf. Coge su espada y tírala contra la puerta de 14.



GANONDORF: BATALLA FINAL

Ganondorf no nos pondrá las cosas fáciles, dadas sus múltiples transformaciones y los diferentes ataques y estrategias que conllevan. Aquí están todas:



Ganondorf Marioneta: Corta todas las cuerdas que le sujetan al techo con el bumerán y, cuando esté en el suelo, busca su cola. Verás una bola azul a la que tienes que disparar flechas de luz. Resulta fácil. Con tres golpes, caerá.



Ganondorf Araña: Controla siempre su posición fijándote en el reflejo del agua para que no caiga encima de ti y para tener una mejor colocación. Con esta buena posición, dispara flechas a la bola azul de una de sus extremidades.



Ganondorf Gusano: Aléjate todo lo posible de él y verás que, algunas veces, hace el mismo movimiento en círculo antes de atacar. Calcula el tiempo necesario para dar a la bola azul de su cola con las flechas de luz. Ve al círculo central y trepa por la cuerda roja que hay descolgada. Utilizar la garra y trepa hasta una zona con jarrones. Vuelve a usar la garra y sigue subiendo. Acércate a la puerta que verás arriba y usa el gancho.



Ganondorf: Cúbrete con el escudo y no le ataques. Aléjate de la princesa Zelda para que ella haga uso del arco y, entonces, aprovecha para acercarte y darle tú con la espada mientras se electrocuta. Zelda estará inconsciente, por lo que deberás recurrir al ataque de combinación, L apretado y acción con B, para atacar por la espalda. Cuando despierte, cúbrete con el escudo para que reboten sus flechas y vayan dirigidas a Ganondorf. ¡Hala, ya!

CONCURSO



¡Consigue lo último en juegos de acción sin dar un solo mamporro!

Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un **mensaje de texto** al **número 5354** desde tu móvil poniendo la **palabra: joena**

"Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBYPRESS, S.A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo".

BASES DEL CONCURSO

1. Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2. Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3. Los premios no serán canjeables por dinero.
4. No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5. Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de Nintendo Acción.
6. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7. Fecha límite para entrar en sorteo: 16 de diciembre de 2003.

SORTEAMOS:



20 CAMISETAS CHULÍSIMAS





NINTENDO GAMECUBE



- Póngamos en situación: los héroes, Djinns, psinergías...
- Del Templo Kandora a la Roca del Aire en un abrir y cerrar de ojos.
- Cómo obtener las primeras invocaciones.

Descubrimos los secretos mejor guardados de esta superaventura

GOLDEN SUN 2

PRIMERA ENTREGA

Nuestros expertos han disfrutado como nunca haciendo una guía de trucos. Ir descubriendo paso a paso los "intringulis" de este juego ha sido para ellos todo un descubrimiento, que ahora brindan en bandeja... digo, en papel.

ANTES DE EMPEZAR...

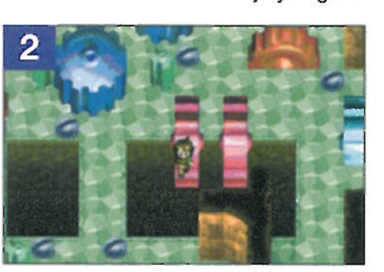
Unas palabras sobre Djinn, psinergías e invocaciones; los términos clave para conocerlo todo sobre este juego. Una rápida ojeada no vendrá mal.

LOCALIZACIÓN DE LOS PRIMEROS DJINNS

Sumando las dos entregas de «Golden Sun» hay un total de **72 Djinns.** Por un lado están los 28 de la primera entrega, que como sabes puedes **trasladarlos aquí introduciendo el password** que obtienes al acabar el primer juego. Y por el otro, están los 44 de «Golden Sun 2», parte de los cuales vamos a descubrirte en esta lista. El resto, para los más ansiosos, estarán con vosotros en el próximo número.

■ **1. VENUS ECO** se encuentra a la salida de Daila.
■ **2. Marte CAÑÓN** búscalo en la meseta Dehkan.
■ **3. Venus HIERRO** aparece en combate aleatorio por la zona del mapa cercana a Madra (al menos por las zonas de bosque) [1].
■ **4. Mercurio NEBLINA,** en la cueva del Templo Kandora. Es accesible una vez que tienes Enlazar.
■ **5. Júpiter ALIENTO** en el Lugar Sagrado cerca de Daíla. Necesitas habilidad Enlazar.
■ **6. Júpiter BLITZ** en el desierto de Yampi. Hunde la primera estaca que te encuentras (en la pantalla donde está el Djinn) y luego una que hay más arriba para descubrir una escalera. Entonces simplemente sube y ve saltando por las estacas hasta llegar al bicho.
■ **7. Júpiter ETER** lo recibes de Maha en el pueblo de los licántropos (Garoh), una vez que has aprendido la habilidad Revelar.
■ **8. Mercurio ACRE** en combate aleatorio en los alrededores de la Caverna de Osenia.
■ **9. Marte CHISPA,** en Mikasala. Utiliza Cavar donde la oveja y el gallo para descubrir el camino. Seguro que no tendrás ningún problema.
■ **10. Marte FUEGO** búscalo en los Riscos de Gondowan.
■ **11. Mercurio FUENTE** viene con Piers.
■ **12. Mercurio CORTINA** viene con Piers.
■ **13. Venus ACERO** está en la estatua del Gran Gabomba, y accedes a él una vez que has invertido el movimiento de los engranajes. Ve al quinto piso y tírate al vacío desde los dos engranajes rosas que están casi unidos [2].
■ **14. Júpiter SOPLO** está en las Montañas Kibombo, una vez tienes a Piers (con su magia Congelación).
■ **15. Marte CARBÓN** te lo regala el anciano de Madra si le das el Champiñón Cura que está en los Riscos de Gondowan [3].

1



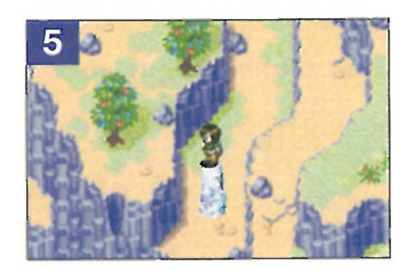


PSINERGÍAS: CLAVES PARA AVANZAR

Un primer contacto con algunas de las psinergías claves para la aventura.

■ **MOVER:** Usada por Félix. Utilízala para desplazar cajas o pilares de piedra sin tocarlos.
■ **TORBELLINO:** Usado por Sole. Invoca torbellinos para quitar hierbajos que tapen puertas o limpiar caminos bloqueados por arena.
■ **REVELAR:** Psinergía situada en la Roca del Aire y usada por Sole. Descubre puertas secretas u objetos que no son lo que parecen [4].
■ **CONGELACIÓN:** Esta es de Piers; úsala para convertir charcos en pilares de hielo [5].
■ **LLUVIA:** También de Piers; la necesitarás para resolver ciertos puzzles durante el juego.
■ **SISMO:** Necesitas Rocotemblor (está en las Catacumbas de Madra). Vital para hacer caer ciertos objetos provocando un temblor [6].
■ **ENLAZAR:** Necesitas el Guijarro Enlace que se encuentra en el Templo Kandora. Ata algunas cuerdas para escalar por ellas.
■ **CAVAR:** Obtén la Gema Pala en el Desierto de Yampi y podrás cavar para descubrir objetos o pasadizos.
■ **APLASTAR:** Cubo Aplastante es lo que necesitas para aplastar estacas u otros objetos. En Meseta Dhekan.
■ **BAGUIO:** Crea poderosos torbellinos equipando la Lasca Baguio, que te regalará el alcalde de Madra tras tu regreso de Gondowan.
■ **PLANTA:** Asigna a un personaje un Djinn Marte y otro Venus. Usa esta magia sobre pequeñas plantas y crecerán o se convertirán en pistas (Roca de la Madre Tierra de Izumo).







INVOCACIONES DE DIFERENTES DJINNS

Cada Djinn te permite invocar su elemento; así, si obtienes un Djinn Venus podrás llamar al poder elemental de la tierra. Sin embargo, con la combinación de varios Djinns es cuando tienes la oportunidad de invocar una amplia variedad de espíritus para la pelea. A mayor suma de Djinns mayor poder de invocación. A continuación tienes un acercamiento a algunos de los Djinns que necesitas para invocar a estos increíbles poderes:

DESCRIPCIÓN	DJINNS	PODER
Júpiter	1 Djinn Júpiter	Poder elemental del viento
Marte	1 Djinn Marte	Poder elemental del fuego
Venus	1 Djinn Venus	Poder elemental de la tierra
Mercurio	1 Djinn Mercurio	Poder elemental del agua
Ramses	2 Djinn Venus	Guardián de un faraón inmortal
Nereida	2 Djinn Mercurio	Princesa de los espíritus del mar
Kirin	2 Djinn Marte	Una bestia mística en llamas
Atlanta	2 Djinn Júpiter	La amazona del cielo
Zagan	1 Djinn Venus 1 Djinn Marte	Fuerza de la tierra en llamas
Megara	1 Djinn Marte 1 Djinn Júpiter	La diosa de la venganza
Cibeles	3 Djinn Venus	La gran Madre Tierra
Neptuno	3 Djinn Mercurio	Reencarnación del rey de los mares
Tiamat	3 Djinn Marte	La reina de todos los dragones
Procne	3 Djinn Júpiter	Diosa con forma de pájaro
Flora	1 Djinn Venus 2 Djinn Júpiter	Diosa de las flores, jinete del viento
Moloch	2 Djinn Mercurio 1 Djinn Júpiter	El monstruo sagrado del hielo
Boreal	4 Djinn Mercurio	El dios del viento del norte
Thor	4 Djinn Júpiter	El poderoso dios del trueno
Meteorito	4 Djinn Marte	Un meteorito del espacio exterior

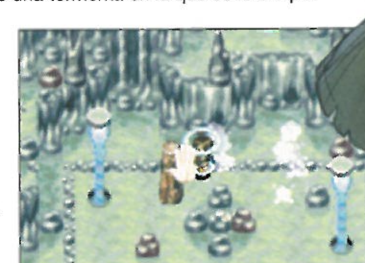
LOS PERSONAJES DE LA AVENTURA

Los protagonistas de «Golden Sun» pertenecen a los Adeptos, es decir, son capaces de usar la PSIENERGÍA o energía psíquica. Formarán un equipo tan conjuntado que controlarás como si fueran un único personaje. Sin embargo, en las batallas cada uno tendrá su propia personalidad y deberás manejarlos por separado. He aquí una presentación de cada uno de ellos.

FÉLIX

● **Elemento que domina: Tierra (Venus)**

El héroe principal de esta entrega. Durante tres años estuvo desaparecido por culpa de una tormenta en la que se le dio por muerto, pero fue salvado por Saturos y Menardi. Por este motivo **su objetivo** (y por tanto también el tuyo) **es encender los faros de Alquimia.** Su poder es el de la Tierra (Venus), y entre las psinergías que tiene de principio, destacan **Huir y Mover.**





NADIA

● **Elemento que domina: Fuego (Marte)**

La hermana de Félix ve como éste desea encender los faros, mientras que sus amigos de la infancia Hans y Garet intentan impedirlo, por eso **su corazón parece estar un tanto confundido.** El fuego (de Marte) es el auténtico poder de Nadia.



SOLE

● **Elemento que domina: Viento (Júpiter)**

Llegó un día a la ciudad de Lalivero, donde el líder la recibió y crió como una hija. Pero después **fue secuestrada por Satiros,** que la llevó al Faro de Venus. Ahora está con el grupo de Félix pero no se atreve a decir por qué se ha unido a él. Su poder es el viento (Júpiter) y **Leer Mente y Torbellino** aparecen en un principio como sus psinergías más importantes, además de otras como Revelar, que adquirirá más adelante. Pero eso ya es otra historia.



PIERS

● **Elemento que domina: Agua (Mercurio)**

Lo verás por primera vez **encarcelado en Madra,** y después de que lo sigas hasta la ceremonia del **Gran Gabomba, se unirá a tu grupo.** Su poder es el agua (Mercurio) y **Congelación o Lluvia** resultan sus magias más importantes.



EMPIEZA LA GUÍA DE RECORRIDO

Todo comienza en el faro de Venus, con una larga charla que se prolonga hasta que obtienes el control de Nadia. Sal del faro con ella. Apenas unos cuantos combates después, y tras colarte por la cueva, el faro de Venus se derrumbará, y un terremoto convertirá la península en una isla que se encamina sin que nadie la detenga hacia el este. Tras el tsunami, empezará la verdadera aventura...

Cruzando el continente de Indra

La visita al Templo Kandora y el camino por la Meseta Dehkan resultan dos puntos claves antes de llegar al sur, a Madra. Claro que luego también hay otros lugares interesantes por investigar, como la Caverna de Indra, sin ir más lejos, donde puedes pillar la primera lápida de invocación.



















1 DAÍLA Y EL TEMPLO KANDORA

■ **Visita el pueblo de Daíla** y cuando salgas por el sur te esperará tu **primer Djinn (Venus ECO).** Ahora ve al oeste hasta dar con el **Templo Kandora,** que encontrarás con la **puerta principal cerrada.** Para poder entrar, ve hacia la izquierda bordeando el muro y verás una **puerta bloqueada por maleza** [7]. Utiliza ahí el **torbellino de Sole** y asunto resuelto.



2 MAZMORRA DEL TEMPLO KANDORA

■ **Cuando llegues a la pantalla** donde está el **monje tumbado en el suelo** (y hay un Djinn a la derecha que de momento no puedes coger), ve saltando por las columnas para llegar a la puerta de arriba [8]. Poco después, camina contracorriente entre las rocas para alcanzar la puerta de la derecha.

■ **Más adelante hay dos plataformas impulsadas por sendos chorros de agua.** Pon la columna en la plataforma izquierda para hacer que la derecha se impulse aún más arriba, y así puedas alcanzar el **cofre con la Carta Misteriosa para Nadia.** Repite la operación a la inversa, es decir pon la columna en la plataforma derecha para impulsarte arriba desde la izquierda y poder seguir avanzando [9].

■ **Mueve la columna con la psinergía Mover,** salta y tapa el chorro para poder continuar por la cuerda. Cuando llegues al lugar donde hay un caldero con un cartel al lado (tras atravesar la pantalla donde está el Djinn, que sigues sin poder alcanzar) muévelo hacia un lado y prepárate para **pelear contra tres agresivos orangutanes** [10].

■ **Los orangutanes son muy fáciles de eliminar,** y de hecho más adelante te los encontrarás en combates aleatorios como enemigos normales. **Tienen Baile Rítmico,** que aumenta el poder de ataque, y usan **hierbas y Zarpazo.** Tras derrotarlos, sube por la escalera y más adelante el maestro del templo te hará entrega del **poder de Enlazar.** Así además puedes coger el **Djinn (Mercurio NEBLINA)** en la cueva [11].

3 MESETA DEHKAN

■ **Atravesando la Meseta DEHKAN** se consigue el **Cubo Aplastante** persiguiendo al **Djinn Marte CAÑÓN.** Con el cubo puedes hundir estacas para abrir camino [12]. ▶

En el Lugar Sagrado

En el **Lugar Sagrado al este de Daíla** encuentras a un par de colegas llamados Riki y Tavi. Uno de ellos está atrapado y hay que ayudarle. Gracias a la **habilidad Enlazar** puedes conseguirlo. Además, hay un escurridizo **Djinn (Júpiter ALIENTO)** en esta zona. Para hacerte con él, persíguele hasta donde ves un antorcha, y entonces empezará a dar vueltas por el muro. Coloca la antorcha en el hueco de arriba y no tendrá escapatoria. Por ahora es todo lo que puedes hacer aquí, aunque más avanzada la aventura tendrás que regresar a este punto.





VEN A
TOYS R US
AHORRA 40 €
PACK GBA SP
174,99€
Consola GBA SP + Polly Pocket
+ Barbie Aventuras a caballo
+ Regalo de Radio portatil
CONSOLA GBA SP
129,99€
precio unidad
MALETÍN CON ACCESORIOS GBA SP
24,99€
Consola no incluida
3x2
19,99€
precio unidad
PACK CONSOLA GBA SP EDICIÓN ESPECIAL
Consola GBA SP + Juego Pokémon + Funda
169,99€
precio unidad
ALICANTE (San Juan)
C.C. Ctra. de Valencia Km 88.5
Tel.: 965 94 15 00
ASTURIAS (Lugones)
Centro Comercial "Azabache".
Tel.: 98 526 41 03
BADAJOZ
C. C. Ctra. de Valverde de Leganés.
Tel.: 924 24 40 15
BARCELONA 4 tiendas en:
• Badalona
P. Comercial Montigala.
Tel.: 93 465 31 12
• Sant Boi de Llobregat.
Tel.: 93 630 88 86
• Sant Quirze del Vallés.
Tel.: 93 721 47 75.
• Barcelona
C. C "Diagonal Mar".
Tel.: 93 356 23 04.
BILBAO (Basauri)
C. C. "Bilbondo".
Tel.: 94 426 35 27
CÁDIZ, 2 tiendas en:
• Puerto de Sta. María C. C. "El Paso".
Tel.: 956 85 31 11
• Los Barrios
Ctra. N-340 Km. 112,600 P.I.
"Palmones 3". Guadacorte.
Tel.: 956 67 52 10
CÓRDOBA
Centro Comercial "El Arcangel".
Tel.: 957 75 00 06
A CORUÑA
Avda. Alfonso Molina s/n.
Tel.: 981 17 01 66
GRANADA (Armilla)
Ctra. Armilla a Granada s/n.
Tel.: 958 13 56 33
LAS PALMAS
C. C. "Las Arenas".
Tel.: 928 49 49 62
LEÓN
C. Comercial. C/ Alcalde Miguel Castaño 95.
Tel.: 98 726 29 00
MADRID, 4 tiendas en:
• Majadahonda
Centro Comercial "Milenium". P. C. El Carralero.
Tel.: 91 679 50 85
• Alcorcón
Centro Comercial "Alcorcón".
Tel: 91 689 01 65
• Torrejón
Parque Corredor
Tel.: 91 656 05 95
• Alcobendas
C. C. "Río Norte"
Tel.: 91 661 43 14.
MÁLAGA
Avda. de Velázquez s/n.
Tel.: 95 224 57 20.
MURCIA
C. Comercial "Las Atalayas".
Tel.: 968 24 21 28
PALMA DE MALLORCA
Urbanización Son Fuster. C/ Del Ter, 19.
Tel.: 971 47 45 61.
PAMPLONA
C. C. "Iruña II".
Tel.: 94 830 27 50.
SAN SEBASTIÁN
C. C. "Garbera".
Tel.: 943 40 14 55.
SEVILLA
C. C. "Los Arcos".
Tel.: 95 467 00 90.
TENERIFE
Centro Comercial La Laguna.
Tel.: 922 31 18 45.
VALENCIA, dos tiendas en:
• Burjasot
C. C. "Parque Albán".
Tel.: 96 390 16 76
• Sedavi
Avda. de la Albufera s/n
Tel: 96 396 02 40.
VALLADOLID
C. Comercial. Avda. Puente Colgante s/n.
Tel.: 98 337 34 55
VIGO
C. Comercial c/ Coruña s/n
esq. Jacinto Benavente
Tel.: 986 23 56 41
VITORIA
C. Comercial "El Boulevard"
Tel.: 945 12 38 80
ZARAGOZA
Centro Comercial Utebo.
Tel.: 976 78 64 44

■ **Al Djinn Marte hay que perseguirle a lo largo de unas cuantas pantallas.** Pero que nadie se ponga nervioso, en realidad es fácil de capturar. Finalmente, cuando caigas encima de él **soltará el cubo aplastante, y poco después quedará acorralado** en otra estancia. Pues bien, utiliza la nueva habilidad para aplastar la columna que le sirve de escape y el bicho quedará acorralado [13].

4 MADRA

■ **Madra está al sur.** Al principio te inspeccionan antes de entrar. Medidas de seguridad: les habían atacado unos piratas malvados. Pero enseguida te dejan pasar. De hecho hay una persona en la cárcel acusada de ser un pirata champa, pero en realidad "huele" más bien a Adepto (es Piers). Ve a verle y al salir la anciana del pueblo te dará el **permiso para ir a Osenia** [14].

■ **Hay también unas catacumbas en Madra,** y dos entradas, una en el pueblo y otra fuera, algo más arriba del cementerio. Ve por la **escalera del cementerio y adelante utiliza Mover para tirar una columna.** A continuación entra por la grieta en la pared y baja por las escaleras. Tras la puerta te darás de bruces con el **cofre con Rocotemblor,** una interesante pieza que te permite realizar Sismo, nada menos [15].

Caverna de Indra



Esta caverna esconde un objeto de lo más interesante. No olvides pasar por ella antes de entrar en Madra, o te quedarás sin él. ¿Que qué es? Bueno, ahora mismo lo explicamos. Una vez que estés dentro, mueve la columna hacia la izquierda y **utiliza enlazar en la cuerda,** así llegarás hasta el objeto en cuestión. Para los que aún no lo hayáis adivinado, se trata de una **lápida de invocación.** Con ella, a partir de este momento podemos invocar a ZAGAN, para lo cual nos van a hacer falta un Djinn Venus y otro de Marte. ¿Veis como era interesante?

La Roca del Aire

Toca ir a un nuevo continente: Osenia, que como sabéis está al este de Indra. Allí, tras cruzar el desierto, puedes llegar hasta la primera mazmorra de las cuatro rocas elementales. En este caso es la Roca del Aire y dentro hay una importante psinergía: Revelar, que queda asignada a Sole.

1 DESIERTO DE YAMPI

■ **Cruza el puente para ir a Osenia, y prepárate para cruzar el desierto de Yampi.** El alcalde de Madra, su padre y algunos habitantes más, están por ahí atascados tratando de atravesar el desierto, y es precisamente **en esta pantalla donde está el camino correcto. Eso sí, antes necesitas Cavar** [16].

■ **En la pantalla donde se ve a un Djinn, hunde la primera estaca** que te encuentras y luego una de más arriba. Descubrirás una escalera en la piedra. Entonces simplemente ve **saltando por las estacas hasta llegar al Djinn (Júpiter BLITZ)** [17].

■ **Más adelante hay un escorpión que va por debajo de la arena.** Nada más verle, hunde la estaca y se irá hasta la siguiente pantalla. Síguele y aplasta más estacas hasta llevarle a la pantalla sin salida donde hay **un círculo de piedras y 2 estacas** [18] Hunde la de la derecha para hacer que **el bicho entre en el círculo.** Así hundirá el suelo y tendrás que pelear con él para **obtener la psinergía de Cavar (gracias al ítem Gema Pala).**

■ **Regresa a cavar en la zona donde se encuentra el alcalde y demás gente de Madra.** El punto exacto está rodeado por **cuatro piedras hacia la esquina izquierda** [19]. Hay una escalera oculta que te lleva a un pasadizo, para







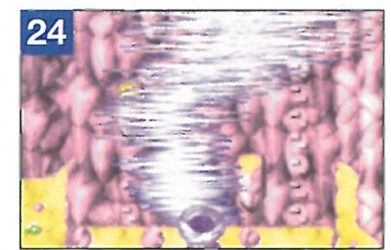












FUNmovil mensajes al 7778

¡¡¡EL MEJOR PRECIO DEL MERCADO!!!

Los mejores 100 tonos para tu móvil: Elige los 2 que más te gusten para tu móvil o para regalar uno a un amigo/a ¡1 MENSAJE (0.90 euros -IVA)= 2 TONOS!

TONOS 2x1

1 MENSAJE = 2 TONOS

2 TONOS PARA TU MÓVIL: Envía **tono6** (espacio)**marca del móvil**(espacio) **código del 1er tono** (espacio) **código del 2º tono** al **7778**

ej. dos tonos para ti: tono6 siemens adios oju

UN TONO PARA TÍ Y OTRO PARA UN AMIGO: Envía **tono6**(espacio)**marca del móvil** (espacio) **código del 1er tono**(espacio)**código del 2º tono**(espacio) **marca del móvil de tu amigo** (espacio) **nº de teléfono de tu amigo** al **7778**

ej. un tono para ti y otro para un amigo: tono6 siemens boogie papichulo motorola 696123456

CODIGO	CANCION	INTÉRPRETE
abeja	La abeja Maya	Infantil
acelero	Y cuanto mas acelero	Javi Cantero
adams	Familia Adams	BSO
adios	A Dios le pido	Juanes
aire	El aire que me das	Bustamante
ally	Searching my soul	Ally McBeal
amigo	Real Madrid	Mi buen amigo
amores	Son de amores	Andy & lucas
angel	Angel de amor	Maná
apatrullando	Apatrullando la ciudad	El Fary
asereje	Asereje	Las Ketchup
atletico	Himno del Atlético	
atrevete	Atrevete	Chenoa
austin	BSO -Austin Power	BSO Austin Po
ave	Ave María	David Bisbal
bailasexy	Baila sexy thing	Zucchero
barcelona	Himno de Barcelona	
bartman	Do the bartman	BSO
beautiful	Beautiful	Christina Aguilera
besa	Besa mi piel	Natalia
betis	Himno del Betis	
block	Jenny from the block	Jennifer Lopez
bolillon	Bolillón	No me pises...
bonanza	Bonanza	Serie BONANZA
bond	James Bond 007	BSO
bonito	Bonito	Jarabe de Palo
boogie	Boogie, boogie	Piercing
born	Born to run	Bruce Springsteen
braveheart	BSO Braveheart	James Horner
breath	Every breath you take	Police
bring	Bring me to life	Evanescence
bye	Bye bye	David Civera
cadillac	Cadillac solitario	Loquillo
calavera	Calavera	Seguridad Social
cama	Camino de la cama	Siniestro total
cancan	Baile cancan	Varios

CODIGO	CANCION	INTÉRPRETE
casanova	Casanovat	Paulina Rubio
cazafantasmas	BSO Cazafantasmas	BSO Cazafanta
centenario	Centenario R. Madrid	Plácido Domingo
champions	We are he champions	Queen
chicas	Chicas al poder	Bellepop
chihuahua	Chihuahua	Dj Bobo
cocacola	Coca cola	Anuncio TV
color	Color esperanza	Diego Torres
corazon	Corazón latino	David Bisbal
corazones	As de corazones	Raul
crazy	Crazy in love	Beyonce
cremita	Cremita	Anuncio Once
cuentame	Cuentame como paso	Formula V
depor	Himno deportivo	
desert	Desert Rose	Sting
detengan	Que la detengan	David Civera
devil	Sympathy for the devil	Rolling Stones
digale	Dígale	David Bisbal
dime	Dime	Beth
elaire	Que corra el aire	Manuel Carrasco
end	In the end	Linkin Park
escaparas	Hoy no te escaparas	Hombres G
espinado	Corazon espinado	Santana
esporti	Es por ti	Elena Gadel
feel	Feel	Robbie Williams
feelmein	Feel me in	Craig David
fighter	fighter	Christina Aguilera
free	free	Lighthouse Fam
friends	I'll be there for you	Serie
fuera	Fuera de mi	Jose el Frances
gosht	Gosht	BSO
gueno	Que gueno que estoy	Mojonos Esc.
hasiendo	Hasiendo el amor	Dinio
hipnotizadas	Hipnotizadas	Lunae
hollywood	Hollywood	Madonna
iluso	No me llames iluso	La cabra

CODIGO	CANCION	INTÉRPRETE
imagine	Imagine	John Lennon
indiana	Indiana Jones	BSO
intango	In tango	Ingrid
jaleo	Jaleo	Ricky Martin
junior	Move your feet	Junior Senior
know	I need to know	Mark Anthony
lata	Es una lata	Luis Aguile
lavida	Devuelveme la vida	Antonio Orozco
libertine	libertine	Kate Ryan
lista	La lista de la compra	La Cabra Mec.
little	A little less conversion	Elvis vs JXL
lloraré	Lloraré las penas	David Bisbal
loca	Loca	Malena Gracia
lose	Lose yourself	Eminem
lovenow	Who do you love now	Danni Minogue
madre	La madre de José	El canto del Loco
madrid	Himno Real Madrid	Himno mala
Mala gente	Juanes	
matrix	Matrix Reloaded	BSO
medusa	Medusa del amor	Anuncio Once
mermelade	Lady Mermelade	Christina Aguilera
millas	8 millas	Eminem
mision	Misión imposible	BSO
mismo	No es lo mismo	Alejandro Sanz
moilolita	Moi Lolita	Alizee
molamazo	Mola Mazo	Camilo Sesto
motivos	Himno Cent. Atlético	J. Sabina
mundian	Mundian bach to ke	Panjabi MC
myfire	Light my fire	The Doors
natural	Natural blues	Moby
necesito	Te necesito	Amaral
not	Not gonna get us	TATU
oju	Ojú	Las niñas
padrino	El Padrino	BSO
pantera	Pantera rosa	Dibujos
papichulo	Papichulo	Lorna

WWW.PAPAPAGA.COM

POLIFÓNICOS

Si quieres una de las melodías de arriba en el mejor sonido polifónico, te lo enviamos a tu móvil CON UN SÓLO MENSAJE (0,90 euros+IVA):

Envía **poli6**(espacio) **código del tono** (espacio) **marca del móvil** al **7778** Ej: **poli6 oju nokia**

1 SMS

FONDOS COLOR

PON UNA IMAGEN EN TU MÓVIL

Envía **fondo6** (espacio) **código de la imagen** al **7778** Ej.: FONDO6 CALAVERA



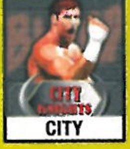
TOP 5 JUEGOS

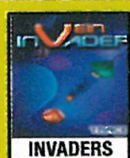
Si quieres diversión en tu móvil bájate uno de nuestros videojuegos

Envía **juego6** (espacio) **código del juego** al **7778** Ej: JUEGO6 BMAN














3 SMS

Y BÁJATE NUESTRA NOVEDAD: CITY KNIGHTS

Juega al tenis desde tu móvil y repite las mejores jugadas de los profesionales.

Envía **juego6** (espacio) **tenis** al **7778**







¡NUEVO!

¡¡¡Gana un SonyEricsson T610 con 1 año gratis de polifónicos!!!

1 tono polifónico al día durante 1 año



Envía la clave MMS6 al 7778

SORTEO 7 DE ENERO

mucho más en... www.funmovil.com



SGAERMV&M/34/563/09/80307

COSTE DEL SMS 0,9 € + IVA. PARA TODAS LAS COMPAÑÍAS. Al enviar un sms entras en una base de datos para el envío de información vía movil, para darte de baja envía e-mail a funmovil@funmovil.com

TONOS: Válidos para NOKIA, SIEMENS, MOTOROLA, SAMSUNG, SAGEM, ERICSSON, ALCATEL y otros modelos compatibles con melodías EMS.

MELODIAS POLIFONICAS: Válidas para terminales multimedia con acceso a WAP configurado.

FONDOS COLOR: Válidos para NOKIA 3100, 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6220, 6800, 6650, 6800, 7210, 7250, 7650, SONYERICSSON T300, T68,P800, PANASONIC GD67, SIEMENS S55, MOTOROLA T720, SHARP GX-10, ALCATEL 531,SAGEM MYX5,MYX5M,MYX6

JUEGOS: Válidos para Nokia 3510i, 3530, 8910i, 3300, 5100, 6100, 6200, 6610, 7210, 7250, 6650, 3650, 7650, N-Gage, Siemens S55,Motorola T720,Samsung S100; excepto WORLD CUP Válido para: Series 30: Nokia 3410, 6310i, 3510i; Series 40: Nokia 7210,6610; Series 60: Nokia 7650, 3650. 3 SMS.

continuar. Poco después llegarás a un punto en el que encuentras dos caminos para elegir: **Alhafra, al norte y Roca del Aire, al sur.**

2 ALHAFRA

Busca a Briggs: está en los camarotes del barco al este de Alhafra. A continuación pelea contra él y gana para obligarle a demostrar la inocencia del amigo que está encarcelado en Madra [20].

Briggs llama a Navegantes con el silbato, siempre se rodeará de dos de ellos. Cuando elimines a uno, o a ambos, llamará a más tras cada turno. También usan **hierbas, Corte Eco** (ojo, es peligroso), **Bomba de Humo,** que puede disminuir la precisión de alguno de tu grupo, y **Gotas de Aceite.** Utiliza tus ataques más potentes, preferiblemente los que afecten a todos los enemigos a la vez, para que no tengas que estar preocupado por los navegantes [21].

Después de la charla con la gente, ve al fondo del camarote para mover la caja, y descubrirás una **entrada secreta.** utiliza **Sismo** para tirar la caja con el objeto encima. Es un mendrugo de pan. Dáselo al chaval junto a la canoas [22] y el padre te permitirá acceder a las **cavernas del alcalde de Alhafra,** donde podrás llegar a alcanzar **3 cofres** que ocultan una **Malla Ixion, Medalla Suerte y 123 monedas.**

3 ROCA DEL AIRE

Utiliza el tornado de Sole en las Roca Baguio para lanzar torbellinos sobre las paredes de arena que bloquean el paso. No resulta muy complicado salir de este laberinto. Lo único que debes hacer es avanzar usando el torbellino para quitar los pasos que bloquea la arena bloquea [23]. Continúa usando la misma técnica hasta que llegues hasta la **gran roca esa morada con forma de huracán.** Utiliza ahí el torbellinos y la arena de la pared caerá, desvelando un **camino oculto de escaleras.**







Una vez arriba, ponte delante de los torbellinos que escupen las rocas para llegar a zonas que serían inaccesibles. Pronto llegarás hasta la **segunda estatua morada con forma de huracán** –en la parte donde ya hay niebla–, y por el lado correcto para mover un pilar de piedra. La niebla se irá una vez que utilices el torbellino frente a la roca, y podrás subir por las escaleras [24]. Finalmente utiliza el **torbellino sobre la tercera roca-huracán** que ves, ya en la cima, y se abrirá una puerta oculta bajo tierra.

4 GAROH Y MIKASALA

Si vas por las grutas inferiores de Garoh, donde está la tienda de ítems y demás, utiliza Revelar en la parte izquierda para ver una **plataforma oculta** y poder llegar así a la parte oeste del pueblo. Una vez allí podrás caminar hasta el cofre donde viste por primera vez al **pequeñajo lobo.** Exactamente donde la luna se refleja en el agua [25]. Hay una **espada Hipnos dentro.**

Utiliza Revelar en la roca donde viste irse al gran lobo llamado Maha, y avanza hasta llegar a encontrarte con él dentro de la gruta. Primero habrá charla y luego a dormir. Sin embargo, antes de irte **vuelve a hablar con Maha y te dará un Djinn (Júpiter ETER)** [26].

En MIKASALA hay un Djinn. Ve a la esquina inferior y utiliza cavar en la parte del terreno que hay entre la oveja y el gallo, para descubrir una **escalera oculta** [27]. Así llegarás al **Djinn (Marte CHISPA) que está al norte del pueblo.**

Caverna de Osenia

La Caverna de Osenia está al **oeste de la Roca del Aire.** Dentro utiliza Cavar en la X marcada en la tierra para descubrir una escalera. Con ella podrás llegar hasta una **lápida de invocación, la de MEGARA.** También hay un **Djinn (Mercurio ACRE)** en los alrededores de la Caverna de Osenia (por el exterior, en combate aleatorio).



NIVEL 3. MAZMORRA DE LA ROCA DEL AIRE

Ve hasta una zona con Roca Baguio y varios pilares, y coloca los de la izquierda en la esquina superior (lógicamente dentro del límite donde puedes moverlos). El **tercer pilar de piedra colócalo sobre la estaca gris** que puedes hundir a la derecha del todo. Hay otras tres estacas que se pueden hundir, y están conectadas entre sí. Pues bien, deja levantada la que hay a la izquierda del todo y hecho lo anterior ya tendrás despejado el camino [A].

Algo más adelante mueve otro pilar para dejar salir los vapores por un hueco y tapar los del hueco de la izquierda. Utiliza esta estrategia que consiste en abrir un hueco para cerrar otro, y avanza hasta una pantalla con **Roca Baguio.** Esta vez el torbellino pondrá en movimiento una plataforma. Vale, ahora toca dar un rodeo hasta la otra Roca Baguio de arriba para mover la plataforma a su posición original y que de esta manera puedas caminar por ella [B].

Abajo del todo hay una enorme piedra psinérgica que te repone todas las veces que quieras los PP. Desde esta zona, camina por la escalera derecha hasta la **roca morada con forma de huracán** que ya has visto varias veces. **La cara grande "despertará" y la cara pequeña que tienes al lado comenzará a escupir torbellinos.** Súbete en un torbellino y llegarás a la pantalla inicial de este paso subterráneo, donde, para tu sorpresa, encontrarás otra **cara grande, una roca-huracán y un cofre** (con un Frasco) [C].

Avanzando ahora ayudado por las caras escupe-torbellinos que antes estaban inactivas, podrás **alcanzar el corazón de esta mazmorra,** donde se encuentra la lápida que permite a Sole aprender Revelar [D]. Una de las habilidades más importantes.











En el Sótano 3 rojo, ve hasta la cara escupe-trobellino y alcanza la Roca Baguio. Previamente debes haber colocado el pilar que hay un poco más abajo, en la trayectoria del torbellino que vas a lanzar. De esta forma conseguirás tirar el pilar hasta abajo del todo. Pilla entonces la **lápida de invocación de FLORA** [E].

SUSCRÍBETE A





PAGA 10 NÚMEROS Y RECIBE 12

+ ESTE ARCHIVADOR POR SÓLO 29,50€



Si quieres también puedes comprar el archivador sin suscribirte POR SÓLO 9€
(gastos de envío incluidos)



SUSCRÍBETE HOY MISMO POR:

TELÉFONO
806 015 555
Coste Llamada: 0,09€ + 0,31€/min. en horario de día
(Horario: 9h a 13h y de 15h a 18h de lunes a viernes)
(Horario de verano: julio y agosto de 8,30h a 16,00h)



FAX
902 540 111
(envía el cupón por fax)

@ E-mail
suscripcion@hobbypress.es



Internet
www.hobbypress.es
(rellena el cupón en la web)

CORREO
Envía el cupón adjunto por correo a: Hobby Press S.A.
Apdo. 34 F.D.
20080 San Sebastián
(Guipúzcoa)

POR PROBLEMAS DE LOGÍSTICA SENTIMOS NO PODER SERVIR NÚMEROS ATRASADOS

❏ Sí, deseo suscribirme a Nintendo Acción durante 12 números y pagar sólo 10 números (2,95€ x 10 = 29,50€, ahórrate 5,90€) más 5€ de gastos de envío y recibe de regalo un estuche archivador.
❏ Deseo comprar el archivador (9€ gastos de envío incluidos)

FORMA DE PAGO (Elige una de las 2 opciones)

❏ **DOMICILIACIÓN BANCARIA:** Les ruego atiendan los recibos presentados para su cobro por Hobby Press S.A.

Nombre y Apellidos del Titular ....

Cuenta Corriente

ENTIDAD | AGENCIA | DC | Nº DE CUENTA

❏ **TARJETA DE CRÉDITO:**
○ VISA ○ MASTER CARD ○ 4B ○ EUROCARD ○ 6000

NÚMERO **CADUCIDAD** /

Nombre/ Apellidos .... Fecha de Nacimiento .... Teléfono ....

Domicilio .... C. Postal (imprescindible) .... Localidad .... Provincia ....

E-Mail: ....

FIRMA (Imprescindible en cualquier forma de pago)

- De acuerdo con la vigente normativa sobre protección de datos personales te informamos de que los datos que nos facilites se incluirán en un fichero responsabilidad de Hobby Press S.A. Para modificar tus datos escribe a Hobby Press, Dpto. Suscripciones, Los Vascos nº 17, 28040 Madrid
- No se aceptan suscripciones fuera de España.
- Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Hobby Press S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso.

LOS 30 MEJORES TRUCOS PARA POKéMON RUBI Y ZAFIRO



Claves y estrategias para convertirte en MAESTRO de todos los MAESTROS

1 EL DEL MISTERIO DE SPINDA

Al simpático Spinda lo puedes capturar en la **Ruta 113.** Es muy posible que ya lo tengas, pero seguro que no te has fijado en **algo único que tiene esta especie.** Captura varios Spinda y observa las manchas rojas que hay en su cuerpo. ¿A que mola? **Hay un montón de Spindas distintos.** A ver si puedes encontrarlos a todos.

2 EL DE LOS GOLPES QUE DEJAN K.O.

Los movimientos que vencen al rival de un solo golpe no son muy precisos, pero asustan. ¿A que sí? Para que metas miedo a los entrenadores despistados te diremos algunos Pokémon que pueden aprenderlos:
FISURA: Camerupt nivel 55; Barboach nivel 41; Whiscash nivel 56; y Groudon nivel 60.
GUILLOTINA: Corphish nivel 44; y Crawdaunt nivel 52.
PERFORADOR: Goldeen nivel 43; Seaking nivel 49; y Rhyhorn nivel 38.
FRÍO POLAR: Glalie nivel 61.

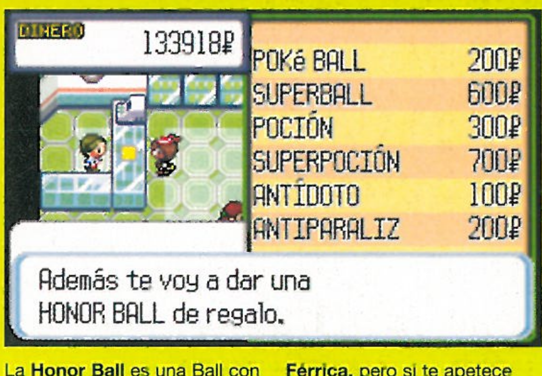
4 EL DE LA OTRA MASTERBALL

Completar la Pokédex tiene muchas recompensas, pero seguro que la que vamos a decirte no la esperas. Primero gánate el respeto de todos los entrenadores de Hoenn enseñándoles a cada uno la Pokédex completa. Entra en el **hotel de Ciudad Calagua** y habla con el dueño para recibir una Masterball guay.





3 EL DE LA HONOR BALL



La **Honor Ball** es una Ball con un diseño especial que se hizo para conmemorar algo que ocurrió en Hoenn. Por lo demás, es como una Poké Ball normal. Puedes **conseguir una en Ciudad Férrica,** pero si te apetece tener alguna más lo único que tienes que hacer es ir a una tienda y **comprar al menos 10 Poké Balls.** Entonces el dependiente te regalará una flamante Honor Ball.

5 EL DEL DIPLOMA DE GAME FREAK

A los chicos de Game Freak, creadores del juego, les gusta aparecer en todos los cartuchitos de Pokémon y, claro, Rubí y Zafiro no iban a ser menos. Cuando hayas completado la Pokédex, ve al hotel de Ciudad Calagua, sube al primer piso y **habla con el Diseñador Gráfico.** Anonadado por tu esfuerzo **te hará un bonito diploma** como éste.



6 EL DE LAS BAYAS RARAS

Después de encontrarte con Latios o con Latias aparecerán nuevas palabras en el sistema de mensajes de Rubí y Zafiro. Por ejemplo, después de encontrarte con Latios, ve a la **Ruta 123,** entra en **CASA DEL BAYÓLOGO** y dile a la mujer: **"CARISMÁTICO LATIOS".** El premio por una expresión tan excepcional será la rara **Baya Rudion.** En cambio si a quien has visto es a LATIAS, la frase que tienes que decir es la siguiente: **"INCREÍBLE LATIAS".** En este caso el premio será una **Baya Sambia.**

Existen más bayas raras que puedes conseguir diciendo **frases secretas a la mujer del Bayólogo.** Para que no digas que somos malos por no decirte todas, te soplaremos que si dices **"GRAN COMBATE",** el premio será una **Baya Wikano.** Y ahora sí, ahora te dejamos que pruebes tú.



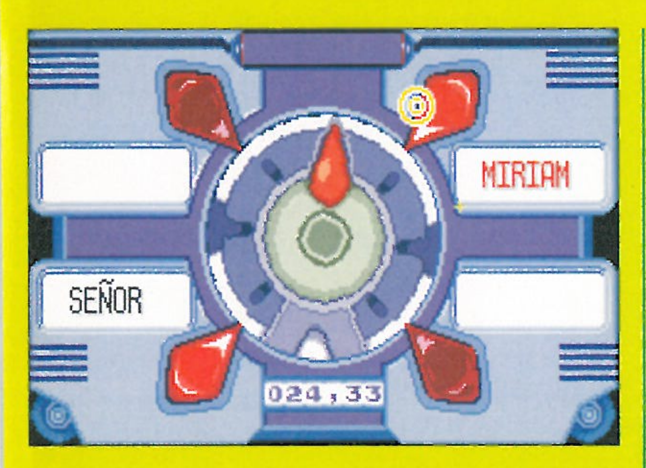
"¿CÓMO CONSEGUIR NUEVAS BAYAS? ¡¡TE LO CONTAMOS!!"

7 EL DE LA MASA DE LOS POKéCUBOS

¿No entiendes bien las características de los PokéCubos? ¿Te preguntas qué es eso de la masa? Pues si quieres obtener respuestas y saber **qué PokéCubos son más efectivos para alimentar a los Pokémon,** ve a Ciudad Calagua y habla con la **MAESTRA DE LOS POKéCUBOS.** Ella te explicará todo lo que necesitas saber.

8 EL DEL RÉCORD DE LA LICUABAYAS

Dentro de los edificios en los que se celebran los concursos verás un **tablón amarillo** con los récords de velocidad de la



LICUABAYAS. ¿Quieres superarlos? Pues en el primer turno pulsa más de una vez el botón A, y en el segundo hazlo dos veces. Esto le dará un impulso increíble a la **LICUABAYAS** y te permitirá superar cualquier récord. ¿A que es sencillo?

9 EL DE LAS BALLS PARA KYOGRE

Si tienes Pokémon Zafiro y quieres **capturar a Kyogre sin gastar tu Masterball,** ve antes a **Ciudad Algaria** y compra en la tienda unas cuantas **Buceo Ball**. Funciona muy bien con los Pokémon del fondo del mar y como Kyogre es uno de ellos, te resultará fácil atraparle. La mayoría de veces bastará con lanzarle cinco o seis Buceo Ball, pero no olvides bajar sus PS antes de empezar a lanzarlas o no conseguirás nada.

10 EL DEL LUGAR CON EL SUELO FÉRTIL

Seguro que sabes que la Bayas que plantas en suelo fértil **crecen más rápido** si las riegas **con el Cubo Wailmer**. Pero, ¿quieres despreocuparte de tener que regarlas? Pues en la **Ruta 120** hay un lugar con suelo fértil cercano a la Gruta Solar en el que casi siempre está lloviendo. Planta ahí tus bayas preferidas y verás cómo crecen a toda pastilla.



12 EL DEL MISTERIO DE LOS TRES REGI

Ya sabes que los Regi son **el nuevo trío de legendarios** que tenemos en Rubí y Zafiro. **Para capturarlos hay que seguir varios pasos:**

1. Ve a la **Ruta 134** y busca una zona en la que bucear.
2. En el fondo del mar encontrarás la entrada a la **Cámara Sellada, una gruta** que tiene dos salas.
3. En la primera sala encontrarás unas **piedras que te darán la clave del código Braille.** Las dos filas de piedras grandes que hay a la izquierda te muestran cómo se escribe en Braille todo el abecedario. Las dos piedras que hay más a la derecha muestran la representación de los signos de puntuación.
4. Si lees la inscripción que hay en la primera sala de la Cámara Sellada verás la siguiente frase: **"CAVA AHORA"**. Usa **Excavar sobre la inscripción** y abrirás la entrada a la siguiente sala. Por cierto, la MT 28 o Excavar la encuentras en la **Ruta 114.**
5. En la segunda sala encontrarás varias inscripciones, pero la más importante de todas es la que está al fondo. En ella dice: **"PRIMERO RELICANTH, AL FINAL WAILORD"** Ahora te toca **capturar a un Relicanth y a un Wailord.** Para pillar a Relicanth tendrás que bucear por el **fondo del mar de las Rutas 124 a 126,** pero ojo, es un Pokémon raro así que puede que te cueste un poco. Para conseguir a Wailord, pesca **un Wailmer** con la Caña Buena o con la Súper Caña en la Ruta 134 y entrénalo hasta que evolucione a Wailord (nivel 40). También puedes **buscar a Wailord por la Ruta 129.** Cuando los tengas, vuelve a esta sala y **coloca en el primer lugar de tu equipo a Relicanth y en el último a Wailord.** Lee de nuevo la inscripción y verás como se produce un terremoto.

6 LAS CLAVES PARA HACERTE CON LOS TRES REGIS, ¡¡YA!!



13 EL DE LA CAPTURA DE LOS REGIS

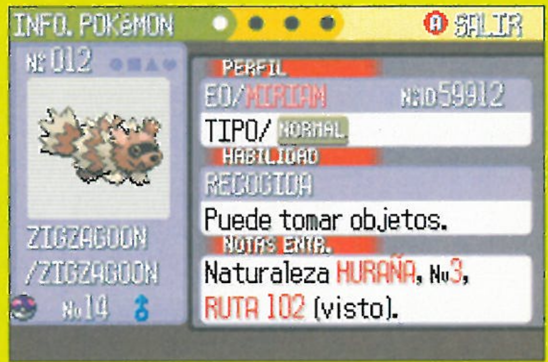
Una vez que se ha producido el terremoto, ve a la **Ruta 105** y haz Surf hasta una pequeña isla donde está la **Cueva Insular.** Para entrar en la sala donde espera **Regice,** tienes que leer una nueva inscripción: **"PARA Y ESPERA A QUE EL TIEMPO PASE DOS VECES".** Quédate quieto, espera dos minutos y verás la pared derrumbarse.

En la **Ruta 111 está el Desierto de Hoenn.** Cuando tengas las **Gaf. Aislantes** podrás adentrarte en él y llegar a la cueva **Ruinas Desierto.** En la primera sala encontrarás la inscripción: **"DERECHA, DERECHA, ABAJO, ABAJO, USA FUERZA".** Es decir, desde el centro de la inscripción da dos pasos a la derecha, dos hacia abajo y usa Fuerza (necesitas un Pokémon que la conozca). En ese momento se abrirá la sala con Regirock.

El último legendario está en la **Ruta 120,** en una cueva llamada **Tumba Antigua.** La inscripción en la primera sala dice: **"CON GANAS VUELA AL CIELO EN EL CENTRO".** Es decir, colócate en el centro de la



14 EL DE LA RECOGIDA



Buscar **un Pokémon salvaje que lleve algún objeto puede ser una tarea muy laboriosa.** Pero siempre que quieres hacer algo difícil, existe un Pokémon que puede echarte una mano.

Si llevas un Pokémon con **Recogida** (ej. Zigzagoon) o que conozca el **movimiento Ladrón** (p. ej. Mightyena), podrás quedarte con el objeto del Pokémon rival sin necesidad de capturarlo.

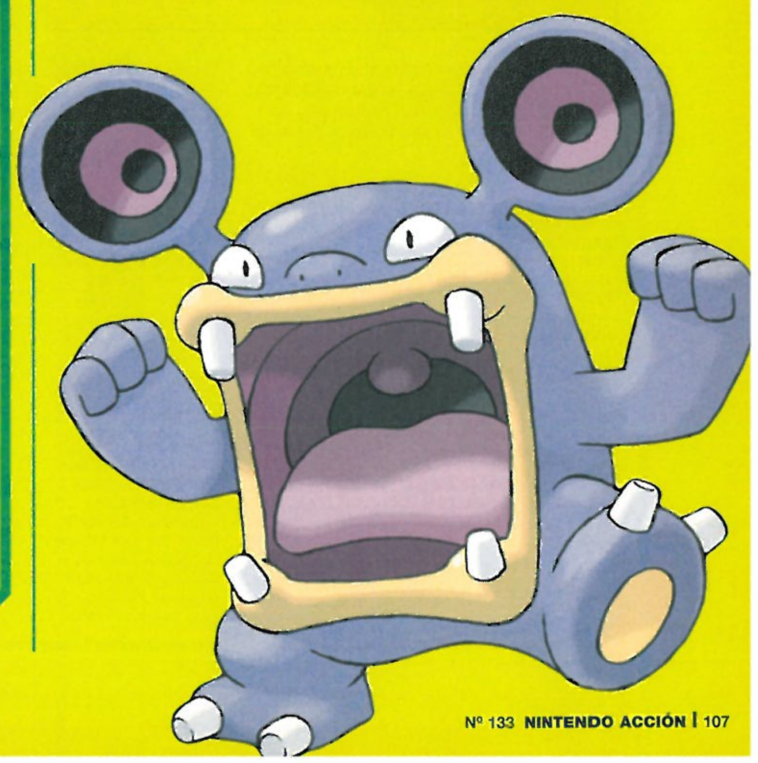
11 EL DE LOS POKéMON "SALVAJES"





Muchos Pokémon en estado salvaje llevan objetos muy preciados por la mayoría de los entrenadores. No es fácil que un Pokémon salvaje lleve un objeto, pero aquí te diremos qué Pokémon pueden tener objetos, cuáles son esos objetos y con qué frecuencia los puedes encontrar (R: Raro, MR: Muy Raro).

POKéMON	OBJETO QUE PUEDE LLEVAR	POKéMON	OBJETO QUE PUEDE LLEVAR
Aron/Liaron	Piedra Dura (MR)	Hariyama	Roca del Rey (MR)
Bagon /Horsea	Escama Dragón (MR)	Koffing	Bola Humo (MR)
Banette	Hechizo (MR)	Linoone	Baya Aranja (R)/ Baya Zidra (MR)
Cacnea/ Roselia	Flecha Ven. (MR)	Loudred	Baya Atania (MR)
Chinchou	P.Verde (MR)	Lunatone	Piedra Lunar (MR)
Clamperl	Parte Azul (MR)	Luvdisc	Esc. Corazón (MR)
Corsola	Parte Roja (MR)	Magnemite/Magneton	Rev. Metálico (MR)
Doduo/Dodrio	Pico Afilado (MR)	Numel	Baya Safre (MR)
Dusclops/Duskull/Shuppet	Hechizo	Pikachu	Baya Aranja (R)/ Bola Luminosa (MR)
Geodude/Graveler	Piedra Eterna (MR)	Poochyena	Baya Meloc (MR)
Girafarig/Kecleon	Baya Caquic (MR)	Relicanth	Parte Verde (MR)
Grimer	Pepita	Sandshrew	Garra Rápida (MR)
Gulpin	Perla Grande (MR)	Skitty	Baya Zanama (MR)



sala y usa Vuelo para que se derrumbe la pared de la inscripción y entra en la sala donde te espera **Registeel**.

15 EL DEL NUEVO MOTE DE TU PKMN

En Ciudad Portual vive el **INSPECTOR DE MOTES,** un señor que evalúa el nombre de tus Pokémon. Si no te gusta el nombre de alguno de tus Pokémon, habla con el señor INSPECTOR y cámbiaselo. A continuación, si miras la **tele de Hoenn** verás que emiten un programa llamado **LA HORA DEL INSPECTOR DE MOTES.** En él, el INSPECTOR hablará de la fortuna que le espera a tu Pokémon basándose en el mote que le acabas de poner. Presta mucha atención a lo que dice.



17 EL DEL SOPLÓN DE BASES SECRETAS

Si alguna vez olvidas el lugar en el que hiciste tu Base Secreta, ve a la casa que hay a la izquierda del **Centro Pokémon de Ciudad Algaria.** Dentro encontrarás a un chaval al que le encanta buscar las Bases Secretas de otros entrenadores. Habla con él y te dirá donde está la tuya. ¡Vaya pillín está hecho el chaval!

18 EL DE BELDUM, METANG Y...

Cuando seas el **Campeón de la Liga Pokémon ve a Ciudad Algaria** y entra en la casa de Máximo. Dentro encontrarás una carta en la que te explica que ha decidido marcharse de viaje y que deja a tu cargo un **Beldum de nivel 5,** su favorito. Coge la Pokébal que hay al lado, incorpora a Beldum a tu equipo y dedícate a entrenarlo. Beldum es un Pokémon de tipo acero-psíquico que **cuando llegue al nivel 20 evolucionará a Metang.** A su vez, cuando Metang llegue al **nivel 45 evolucionará a Metagros,** un Pokémon con un **nivel de ATAQUE físico descomunal.**

19 EL DE LAS CAMPANAS CONCHA.

Si un Pokémon lleva una CAMP. CONCHA, cada vez que golpee al rival recuperará un número de PS igual a 1/8 del daño que hizo al rival. ¿A que mola? Pues la CAMP. CONCHA la puedes conseguir en la **Cueva Cardumen** (Ruta 125). Allí, cerca de la entrada, hay un señor que te las fabrica **a cambio de cuatro unidades de SAL CARDUMEN y cuatro de CONCHAS CARDUMEN.** Pero lo GUAY es que estos objetos puedes recogerlos todos los días en el interior de la cueva. O sea que puedes conseguir todas las CAMP. CONCHA que quieras.



20 EL DE LA TORRE BATALLA

Después de conseguir el **TÍCKET BARCO podrás viajar a la TORRE BATALLA,** pero seguro que no sabes que en cuanto llegues, la localización de la torre aparecerá en tu POKÉNAV. Ya no necesitas usar el barco. Podrás ir volando siempre que te apetezca.

21 EL DE LA SEMANA FANTASTICA

En ocasiones, en el tejado del **Centro Comercial de Ciudad Calagua** encontrarás unas liquidaciones que no debes perderte. Entre las cosas que puedes comprar hay una **TV, algo que dará un toque hogareño y personal a tu Base Secreta.** Para saber cuando son las liquidaciones, mira los **anuncios de la tele de Hoenn** porque ahí te lo dirán.

22 EL DE QUÉ LLEVAR A LA TORRE

Los **objetos que lleve un Pokémon en la TORRE BATALLA** pueden ser vitales para ganar (recuerda que dos Pokémon no puedan llevar el mismo). Recomendamos la **CAMP. CONCHA;** la **BAYA ZIDRA** (recupera 30 PS); y la **HIERBA BLANCA** (restaura cualquier rasgo debilitado). La **BAYA ZIDRA** la encuentras en las rutas 118, 119 y 123, y la **HIERBA BLANCA** te la da una señora a la puerta de la FLORISTERÍA PITIMINÍ al conseguir la medalla de Ciudad Malvalona.

23 EL DEL BUSCATESOROS

En una **pequeña isla que hay en la Ruta 124** encontrarás al BUSCATESOROS. **Si le das unos objetos llamados PARTE,** él a cambio te hará entrega de unas piedras que hacen



16 EL DE LOS 69 ENTRENADORES DE LA POKéNAV



La Pokénav guarda **registro del perfil y la localización de muchos entrenadores** con los que puedes combatir. Cuando uno de estos entrenadores desea volver a combatir verás que junto a su nombre parpadea una Pokéball. El número de entrenadores que pueden quedar registrados en la PokéNav es de 69, pero lo más importante es que cada vez que quieran volver a combatir, su equipo habrá mejorado. Si quieres mejorar tu equipo y ganar dinero, **toma nota de los entrenadores que completan tu Pokénav.**

ENTRENADOR	LOCALIZACIÓN
Srta. Aroma Rosa	Ruta 118
Ruinamaníaco Dacio	Ruta 111
Playera Lola	Ruta 109
Playero Richi	Ruta 109
Hemenos Saúl-Rita	Ruta 124
Entre Guay Berta	Ruta 111
Entre Guay Valentín	Ruta 111
Brujita Valeria	Monte Pírico
Damisela Cintia	Ruta 104
Bella Gloria	Ruta 121
Niño Bien Gustavo	Ruta 104
Pokémaníaco Esteban	Ruta 114
Nadador Toni	Ruta 107
Karateka Noboru	Ruta 115
Guitarrista Antonio	Ruta 118
Fogonero Bernardo	Ruta 114
Campista Ezequiel	Desfiladero
Pareja Mayor Juli-Nela	Cascada Meteoro
Bichomaníaco Bartolo	Ruta 120
Médium Silvio	Ruta 123
Médium Jade	Ruta 123
Caballero Gabino	Ruta 121
Escolar Corina	Ruta 116

ENTRENADOR	LOCALIZACIÓN
Escolar Jerónimo	Ruta 116
Estudiantes Ani-Mati	Ruta 117
Pokéfan Isabel	Ruta 110
Pokéfan Miguel	Ruta 103
Pokéabu Timoteo	Ruta 115
Pokéabu Serafina	Monte Cenizo
Joven Calixto	Ruta 102
Pescador Eloy	Ruta 106
Triatleta Adela	Ruta 110
Triatleta Benjamín	Ruta 110
Triatleta Isaías	Ruta 128
Triatleta Catalina	Ruta 128
Triatleta Miriam	Ruta 117
Triatleta Dan	Ruta 117
Domadragón Nicolás	Cascada Meteoro
Ornitólogo Roberto	Ruta 120
Chico Ninja Lao	Ruta 113
Luchadora Cecilia	Ruta 115
Dama Parasol Miranda	Ruta 113
Nadadora Geno	Ruta 124
Dominguera Diana	Desfiladero
Gemelas Ali-Lía	Ruta 103
Marinero Ernesto	Ruta 125

ENTRENADOR	LOCALIZACIÓN
Pokécolector Edgardo	Ruta 110
CríaPokémon Lidia	Ruta 117
CríaPokémon Isaac	Ruta 117
PokéGuarda Cristina	Ruta 119
PokéGuarda Joaquín	Ruta 119
Chica Erminia	Ruta 104
Cazabichos Jaime	Bosque Petalia
Montañero Tarsi	Ruta 112
Pareja Joven Luci-Fito	Nao Abandonada
Entrenador Blasco	Calle Victoria
Líder Petra	Férrica
Líder Marcial	Azuliza
Líder Erico	Malvalona
Líder Candela	Lavacalda
Líder Norman	Petalia
Líder Alana	Arborada
Líderes Vito-Leti	Algaria
Líder Plubio	Arrecípolis
Alto Mando Sixto	Colosalia
Alto Mando Fátima	Colosalia
Alto Mando Nívea	Colosalia
Alto Mando Dracón	Colosalia
Campeón Máximo	Colosalia

evolucionar a ciertos Pokémon. Por la **PARTE AZUL recibirás la PIEDRA AGUA;** por la **PARTE ROJA la PIEDRA FUEGO;** por la **PARTE VERDE la PIEDRA HOJA;** y por la **PARTE AMARILLA la PIEDRA TRUENO.** La PARTE ROJA, AZUL y AMARILLA están en la Ruta 124 y la VERDE en la 126. Todas están en pequeñas islas situadas en zonas a las que solo puedes llegar buceando.




CONSIGUE UNA MASTERBALL EN LA LOTERÍA POKéMON

24 EL DE NO OLVIDAR LA MASTERBALL

La **GUARIDA AQUA** en Zafiro y la **GUARIDA MAGMA** en Rubí está al **norte de Ciudad Calagua.** Dentro encontrarás la Masterball, así que no olvides recogerla porque después de vencer al líder de los malos, no podrás volver a por ella. De todas formas, si te ha pasado eso puedes probar fortuna en la **LOTERÍA POKéMON** del Centro Comercial C. Calagua.



25 EL DEL INCIENSO MÁGICO

A veces, para conseguir un HUEVO de una determinada especie hay que usar un objeto especial. Por ejemplo, **conseguir un HUEVO de Azurill** solo es posible si antes de llevar a la GUARDERÍA a una pareja de Marill (los puedes capturar en Ciudad Petalia haciendo Surf), equipas a alguno de sus miembros con un **INCIENSO MAR,** un objeto que consigues en la **tercera planta de Monte Pírico.**



Para conseguir un **HUEVO de Wynaut de una pareja de Wobbuffet** (los capturas en la Zona Safari), equipa a uno de ellos con **INCIENSO SUAVE,** otro objeto que también consigues en Monte Pírico.

Los inciensos mágicos de Monte Pírico resultan muy útiles si los lleva un Pokémon durante el combate. El INCIENSO SUAVE baja la precisión del rival y el INCIENSO MAR aumenta el poder de los ataques agua.

26 EL DEL TUTOR DE LOS POKéMON

El **Tutor de Movimientos** vive en un lugar tranquilo llamado **Pueblo Pardal.** Tiene la habilidad de refrescar a los Pokémon aquellos movimientos que olvidaron al subir de nivel. Para prestarte sus servicios el Tutor de Movimientos te pedirá un objeto llamado **Escama. Corazón.** Pero conseguir una de estas Escamas Corazón es difícil. Para hacerlo necesitarás usar la MO Buceo y buscar, con el Buscaobjetos, por el fondo marino de las 124 a 128. También puedes usar la Caña Buena o la Súper Caña y pescar a Luvdisc en la Ruta 128 o en Ciudad Colosalia. **Algunas veces los Luvdisc salvajes llevan una Esc. Corazón.**

A veces, cuando llevas un Pokémon al TUTOR DE MOVIMIENTOS, te encuentras con la sorpresa de que **un Pokémon evolucionado es capaz de aprender más movimientos que la especie no evolucionada.** Por ejemplo, Bellossom puede aprender Hoja Mágica, cosa que Oddish y Gloom no pueden hacer.



27 EL DE APRENDER A PESCAR

Una de las formas de capturar Pokémon acuáticos consiste en pescarloscon varios tipos de cañas. **La CAÑA VIEJA está en Pueblo Azuliza.** Es importante que aprendas a pescar con ella. Cuando veas que un Pokémon ha picado, tira de la caña para que no se te escape. Después, en la **Ruta 118 encontrarás la CAÑA BUENA,** bastante más efectiva que la CAÑA VIEJA. Finalmente, en **Ciudad Algaria** encontrarás la **SÚPER CAÑA.**

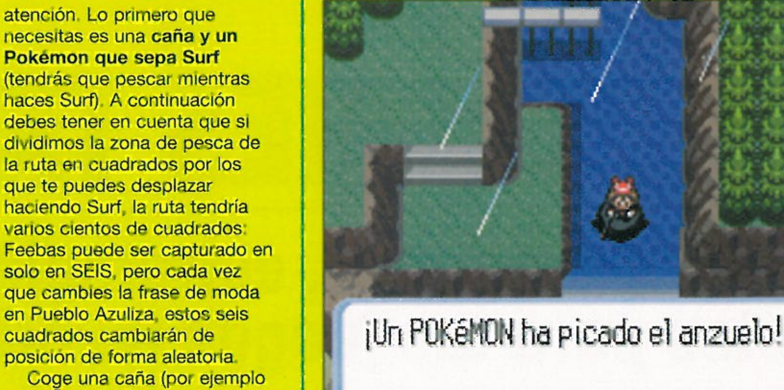


28 EL DE COGER A FEEBAS Y MILOTIC

A **Feebas lo encuentra pescando en la Ruta 119.** Es una tarea que requiere mucha paciencia, así que presta atención. Lo primero que necesitas es una **caña y un Pokémon que sepa Surf** (tendrás que pescar mientras haces Surf). A continuación debes tener en cuenta que si dividimos la zona de pesca de la ruta en cuadrados por los que te puedes desplazar haciendo Surf, la ruta tendría varios cientos de cuadrados: Feebas puede ser capturado en solo en SEIS, pero cada vez que cambies la frase de moda en Pueblo Azuliza, estos seis cuadrados cambiarán de posición de forma aleatoria.

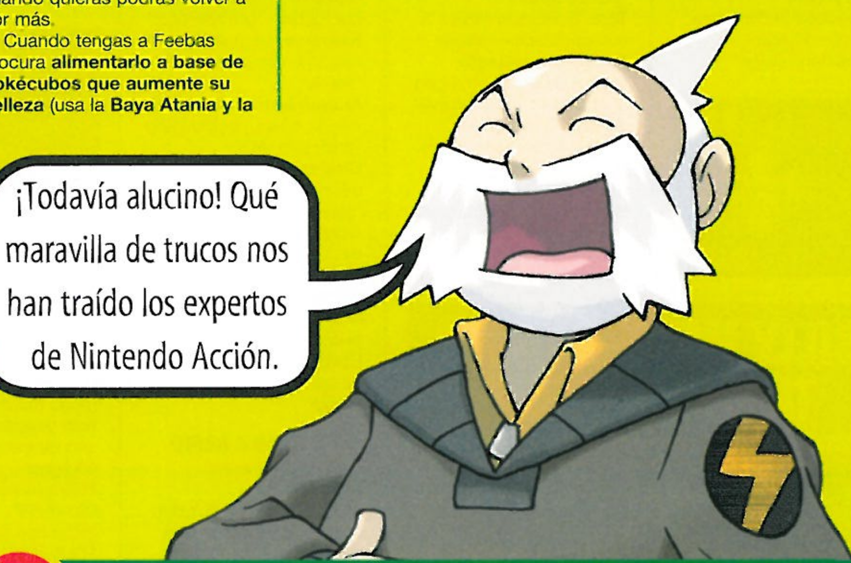
Coge una caña (por ejemplo la CAÑA VIEJA), luego ve a la Ruta 119 y haz Surf. **Pesca en una zona unas cinco veces y si no encuentras a Feebas, ve a la siguiente.** En definitiva, barre toda la zona de pesca y cuando llegues a un cuadrado en el que esté Feebas, tranquilo, no tendrás problemas para encontrarlo. Recuerda que si no cambias la frase de Pueblo Azuliza, los cuadrados o zonas en los que encuentres a Feebas no cambiarán, así que cuando quieras podrás volver a por más.

Cuando tengas a Feebas procura **alimentarlo a base de Pokécubos que aumente su belleza** (usa la **Baya Atania y la Baya Mais).** Cuando la belleza de Feebas sea muy alta **evolucionará a Milotic.**



29 EL DEL ESFUERZO POKéMON

Conseguir la cinta que da la mujer de CURRO en el mercadillo de Ciudad Portual requiere gran esfuerzo. Piensa que **cada Pokémon tiene una especie de depósito en el que acumula Puntos de Esfuerzo** y que se va llenando con cada combate. Pues bien, si usas **VESTIDURA (FAMILIA ESTRATEGA en la Ruta 111)** y se lo equipas a un Pokémon, el número de combates que necesitarás para recibir la cinta se reducirá a la mitad.



30 EL DE LAS BAYAS QUE CURAN





En **Hoenn existen más de treinta tipos distintos de bayas.** Algunas están especialmente indicadas para hacer PokéCubos, pero otras **son de más utilidad si las usas para curar a los Pokémon.** Aquí tienes una lista con las que todo entrenador debería llevar en su MOCHILA. ¡Ah! Y si quieres tener muchas, no olvides plantarlas y regarlas.

BAYA	CURA	LA ENCUENTRAS EN
BAYA ATANIA	Sueño	Rutas 104, 116, 121 y 123
BAYA CAQUIC	Confusión	Rutas 104, 114, 121 y 123
BAYA MELOC	Envenenamiento	Rutas 102, 104, 112, 120 y 123
BAYA PERASI	Congelación	Rutas 104, 120, 121 y 123
BAYA SAFRE	Quemaduras	Rutas 104, 112, 121 y 123
BAYA ZREZA	Parálisis	Rutas 103, 104 y 123



LOS MEJORES TRUCOS

Códigos, passwords, estrategias y todos los secretos para tus juegos favoritos de GameCube

BUFFY THE VAMPIRE SLAYER: CHAOS BLEEDS

Desbloquear arenas multijugador:
Cementery. para desbloquearlo completa la misión 1 con puntuación "Slayer".
Initiative. Para desbloquearlo completa la misión 8 con puntuación "slayer".
Quarry. Para desbloquearlo completa la misión 11 con puntuación "slayer".



Personajes multijugador ocultos:
Vampiro: Completa la misión 1 con puntuación "professional".
Vampiresa: Completa la misión 1 con puntuación "slayer".
Esquetelo: Completa la misión 2 con puntuación "professional".
Demonio: Completa la misión 3 con puntuación "professional".
Tara: Finaliza la misión 3 con puntuación "slayer".
Bestia-murciélago: Completa la misión 4 con puntuación "professional"
Zombi: Completa la misión 4 con puntuación "slayer".
Materani: Completa la misión 5 con puntuación "professional".
psyco paciente: Completa la misión 6 con puntuación "professional"
Sid: Completa la misión 6 con puntuación "slayer".
S&M esclavo: Completa la misión 7 con puntuación "professional"
S&M amante: Completa la misión 7 con puntuación "slayer".
Fait: Finaliza la misión 8 con puntuación "professional".
Guerrero zombi: Completa la misión 9 con puntuación "professional"
Kakistos: Completa la misión 9 con puntuación "slayer".
Abominator: Completa la misión 10 con puntuación "professional".
Chainz: Completa la misión 10 con puntuación "slayer".
Gorila zomb: Completa la misión 11 con puntuación "professional".
Joss Whendon: Finaliza la misión 12 con puntuación "professional"
Chris: Completa la misión 12 con puntuación "slayer".

BILLY HATCHER AND THE GIANT EGG



Para desbloquear personajes:
- **Rolly.** Completa la misión cuarto de "pirate island" para desbloquear a Rolly.
- **Chick.** Completa la misión cuatro de "Dino Mountain" para desbloquear a Chick.
- **Ed.** Completa la misión cuatro de "Snow level" para desbloquear a Ed.
- **Bantam.** Completa la misión cuatro de "blizzard castle" para desbloquear a Bantam Scrambled.

Para encontrar los "Sonic Eggs":
Completa un mundo con todos los personajes y aparecerá un "sonic egg" en cada fase de ese mundo.

Desbloquear misiones secretas:
- **Misión 57.** completa la galería de huevos.
- **Misión 58.** completa todas las misiones (de la 1 a la 56).
- **Misión 59.** consigue las 280 monedas
- **Misión 60.** consigue la puntuación "s" en todos los niveles.

BUSCANDO A NEMO

Seleccionar nivel:
presiona Y(3),B(2),X,B,Y,X,B,Y,B,Y, B,Y,X,Y(2) en la pantalla de titulo, luego empieza una nueva partida o carga una partida grabada y al pausar el juego tendrás acceso a una nueva opción para seleccionar el nivel que quieras.
Invencibilidad: Presiona Y,B(2),X(3),Y(2),B(3),x(4),B ,Y,X(3),B,X,Y,X(2),B,X(2),Y, X,B,X(3),Y en la pantalla de titulo, después carga una partida o empieza una nueva. La invencibilidad no esta activada al empezar la partida, tendrás que ir a la opción de cheats en la pantalla de pausa una vez estés jugando.
Créditos: Presiona Y,B,X,Y(2),B,X,Y,B,X,Y, B(2),X,Y,B,X,Y,B,X(2),Y,B, X en la pantalla de titulo, ahora empieza una partida cargada o nueva, pausa el juego y entra en la opción de cheats para ver los créditos.
Nivel secreto: presiona Y,B,X(2),B,Y(2),B,X(2),B,Y(2),X,B,Y,B,X(2),B,Y en la pantalla de titulo, empieza una partida nueva o cargada y en la opción de cheats del menú de pausa del juego podrás activar el nivel secreto.
Solución del rompecabezas:
Para solucionar el rompecabezas de las tuberías simplemente al entrar en el cuatro del puzzle mira a la pared que hay justo detrás de ti y hallaras la solución.



ENTER THE MATRIX

Modo trucos
Accede al cheat mode del juego introduciendo CHEAT.EXE en el motor hacker del juego. Al hacer esto, desbloquearás el menú trucos. Ahora, tan solo tienes que introducir uno de los siguientes códigos:
Máximo poder de fuego
0034AFFF
Munición ilimitada
1DDF2556
Foco ilimitado
69E5D9E4
Recuperación de foco más rápida
FFF0020A
Salud ilimitada
7F4DF451
Nivel extra
13D2C77F
Enemigos sordos
4516DF45
Enemigos ciegos
FFFFFFF1
Modo turbo
FF00001A
Pelea multijugador
D5C55D1E .
Gravedad baja
BB013FFF
Logos rápidos
7867F443
Conducción del Taxi
312MF451

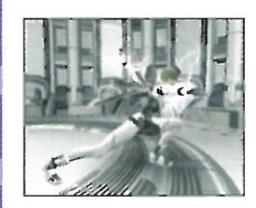


F-ZERO GX

Copa "Diamond"
Acaba las copas Ruby, Sapphire y Emerald en primer puesto bajo dificultad normal o experto.
Clase Maestra
Acaba las copas Ruby, Sapphire y Emerald en primer puesto bajo dificultad experto.
Nave Dark Schneider
Completa el juego en modo historia.
Partes de la máquina F-Zero AX Completa el juego en modo historia bajo dificultad difícil.
Circuitos F-Zero Ax Gana las cuatro copas en el modo Grand Prix bajo dificultad maestra.

HULK

Invulnerable
Introduce GMMSKIN en el menú trucos.
Regenerador
El código es FLSHWND.
Toda la rabia
ANGMNGT.
Continuaciones
GRNCHTR.
Desbloquear todos los niveles
TRUBLVR.
Jugar como Hulk gris
Encuentra un terminal durante el juego e introduce JANITOR.



P.N. 03

Traje Blackbird: completa el juego en dificultad fácil o normal.
Traje Suit: Cuando consigas traje Blackbird, completa el juego por segunda vez a partir de la misma partida salvada pero en dificultad normal o difícil.
Traje Thunderbird: completa el juego con todos los trajes que tienes en el inventario bajo cualquier dificultad.
Modo extra: completa el juego bajo cualquier dificultad para obtener un modo extra.

VIEWTIFUL JOE

Jugar como la novia:
Completa el juego en el modo adulto.
Jugar como el Capitán Azul:
Completa el juego en el modo Ultra V.
Jugar como Alastor:
Completa el juego en el modo V.
Modo Ultra V:
Completa el modo V.
Modo super:
Completa el juego con clasificación "Rainbow V". Empieza una partida nueva, resalta el mismo personaje con el que acabaste y pulsa Z.

WARIO WORLD

MInijuegos para GBA
Consigue 8 tesoros en las siguientes localizaciones que ponemos justo aquí:
Greenhorn Ruins.
Shivering Mountains.
Horror Manor.
Beanstalk Way.
Mirror Mansion.
Pecan Sands.
Wonky Circus.
Greenhorn Forest

XGRA

Desbloquear Templo:
Completa el modo "season" llegando el primero en todas las carreras y teniendo todos los objetivos completados.

X-MEN 2

Todos los fans de este flipante beat'em up están de suerte. Tenemos los mejores trucos que tienes que meter en la pantalla del menú principal. El código para elegir nivel lo verás en la pantalla principal. Y para hacerte un X-men invulnerable, o congelar la acción, activa el truco de Cheats.
Desbloquea todos los disfraces y extras de vestuario X-Men
B, X, B, Y, Y, Y, L, L, Z
Desbloquea todos los archivos y películas de Cerebro
B, X, B, Y, Y, Y, R, R, Z
Desbloquea el menú para elegir nivel
B, X, B, Y, B, X, L, R, Z
Desbloquea el menú de Cheats
B, B, X, X, Y, Y, X, X, L, L, R, R Z

MOVILFACE

TODOS LOS SERVICIOS PARA TU MÓVIL

Recuerda!, todo lo que buscas esta en el 7667

o llamando al 806.588.672, tu eliges!

Compatible con: **NOKIA - SAMSUNG - ERICSSON - SIEMENS - MOTOROLA - SONYERICSSON - ALCATEL - PHILIPS - SAGEM**

TOP EXITOS

1. Zanarkand — DANCE/TECHNO — 966512
2. Flying Free — DANCE/TECHNO — 966214
3. Bola De Dragón — TELEVISIÓN — 966503
4. Terminator — CINE — 965939
5. The Legend Of Zelda — VIDEOJUEGO — 967095
6. Radical — DANCE/TECHNO — 966270
7. Mortal Kombat — VIDEOJUEGO — 967321
8. Son De Amores — POP NACIONAL — 967093
9. Scorpia — DANCE/TECHNO — 966541
10. Crash Bandicoot — VIDEOJUEGO — 966407

TONOS

PÍDELOS ASÍ DE FÁCIL:

A Por SMS (mensaje):
Envía TONO196 y la referencia al 7667.
Ejemplo: TONO196 966512

B Por TELÉFONO:
Llama al 806.588.672, marca la referencia y tu número de móvil.

EXITOS TOP 40

■ = NOVEDAD

967168 Grita! - OT2
967339 Te Necesito - POP NACIONAL
967314 Tanto La Quería - POP NACIONAL
967340 Encontrarás - POP NACIONAL
967238 No Es Lo Mismo - POP NACIONAL
967348 White Flag - POP INTERNACIONAL
967211 Rosa Y Espinas - POP NACIONAL
967173 Going Under - ROCK INTERNACIONAL
967364 Where Is The Love? - POP INTERNACIONAL
967287 Caprichosa - POP NACIONAL

NACIONAL

967140 Papi Chulo - POP
967398 Sigo Vivo - POP
966838 La Madre De José - POP
967397 Tabaco Y Chanel - POP
967382 La Casa Por El Tejado - POP
966302 Molinos De Viento - ROCK
967353 La Costa Del Silencio - ROCK
966800 Ojú - POP
967342 Volver A Disfrutar - POP
966792 Bye Bye - POP
967393 Angel Malherido - POP
967352 El Mundo A Mis Pies - POP
966246 Jesucristo García - ROCK
967388 The Flame - ROCK
967276 Down - RAP
966806 Loca - POP
967392 Pétalos Marchitos - POP
967379 Tengo Que Enamorarte - POP
967136 Más Que Nada (Anun. Tanga Slip)
966623 Dime - EUROVISIÓN
967381 Chachi Piruli (Eurojunior) - POP
966839 Me Pones A Cien - POP
967376 La Esencia De Tu Voz - OT1
967375 Tu Nombre En Cualquier Bar - OT2
967148 Una Noche Con Arte - POP

INTERNACIONAL

966711 Somewhere I Belong - ROCK
967396 Perverso - POP
967391 Baby Boy - POP
967160 Crazy In Love - POP
967390 Latín Lover - POP
967343 Breaking The Law - ROCK

DANCE/TECHNO

965865 Infected
966174 Groove 2.0
967387 Traffic
966306 Lethal Industry
967316 Insomnia
967319 Shake It
967110 Fast Food Song
967144 Happy Melody
967367 Geordie
967366 Masia Storm
967124 In Tango
967315 Sunlight
967365 Giulia
966558 Look At Me Now
966300 Diabólica
966036 Anglia
967270 Flying Free V.2

LICENCIA: SGAERMV&M/503/04/8014

CINE

967120 2 Fast 2 Furious (Act A Fool)
965002 Misión Imposible
967378 El Último Mohicano (final)
967267 Yo El Vaquilla
965574 El Exorcista (Tubular Bells)
965956 El Último Mohicano (principio)
966264 La Muerte Tenía Un Precio
967358 Los Siete Magníficos
967357 E.T. El Extraterrestre
966637 Daredevil (Bring Me To Life)
966617 8 Miles

HIMNOS

966700 La Internacional Comunista
965007 Himno Nacional De España
967288 El Novio De La Muerte (estrib.)
966641 PP (Partido Popular)
967363 Himno Nacional U.R.S.S.
967362 Himno Nacional U.S.A.
966273 Centenario Real Madrid
966666 El Novio De La Muerte (estrof.)
965063 Real Madrid
967210 Quinto Levanta Tira De La M...
966828 Himno De La Guardia Civil
966829 Canción Del Legionario

TELEVISION

965566 Eres Un Cabrón Hijo Puta
965950 Played A Live (Anuncio Frigo)
967138 Las Tapitas (Anuncio ONCE)
965891 Los Angeles De Charlie
967380 I'm Lovin It (Anuncio McDonalds)
966805 Pokemon
966840 Embrujadas (How Soon Is Now?)
966536 Shin Chan (estribillo)
967347 Los Hombres De Harrison
967346 Sintonía ONCE
966830 Verano Azul
967229 La Cremita (Anuncio ONCE)
967116 Curro Jiménez

VIDEOJUEGOS

965530 Super Mario Bros.
967377 Arkanoid
966037 Comecocos
966403 Bombjack
966405 Command And Conquer
966406 Commando
966410 Galaga

OTROS

966650 Ni Más Ni Menos - RUMBA
966583 Ratones Coloraos - RUMBA

BUSCADOR

¡AHORA PUEDES PEDIR CUALQUIER TONO, IMAGEN Ó LOGO SIN SABER LA REFERENCIA Y EN CUALQUIER MOMENTO!

¿COMO FUNCIONA?

TONOS: Para pedir cualquier canción por SMS envía TONO196 NOMBRE-CANCION al 7667 o TONO196 INTERPRETE.
Ejemplos: TONO196 ZANARKAND - TONO196 PONT AERI - TONO196 BOLA DE DRAGON - TONO196 THE LEGEND OF ZELDA

IMAGENES: Envía simplemente IMAGEN196 y la categoría o texto al 7667 y te enviaremos la mejor.
Ejemplos: IMAGEN196 SHIN CHAN - IMAGEN196 MARIHUANA - IMAGEN196 XXX - IMAGEN196 CALAVERA - IMAGEN196 PUCCA

LOGOS: Envía simplemente LOGO196 y la categoría o texto al 7667 y te enviaremos el mejor.
Ejemplos: LOGO196 NO FEAR - LOGO196 MARIHUANA - LOGO196 OJOS - LOGO196 AMOR - LOGO196 NINTENDO - LOGO196 SEXO

MILOGO

NOKIA - ALCATEL - SONYERICSSON - SAMSUNG - SIEMENS - ERICSSON



Se original y crea tu propio Logo!!

INSTRUCCIONES
1. Piensa en un TEXTO.
2. Elige un TIPO DE LETRA.
2. Elige un ICONO (si quieres).
3. Envía MILOGO196 TEXTO REF. LETRA REF. ICONO al 7667.

En un instante lo tendrás!

Por ejemplo, si escribes: MILOGO196 Miguel 104 311 y lo envías al 7667. Recibes este logo ↗

TOP IMAGENES

NOKIA - ALCATEL - SONYERICSSON - SAMSUNG - SIEMENS - ERICSSON














964932 · 963963 · 964966 · 964384 · 964922
965007 · 965055 · 965008 · 965041 · 964789
964395 · 963703 · 963908 · 963700 · 965013

PÍDELOS ASÍ DE FÁCIL:

A Por SMS (mensaje):
Envía IMAGEN196 y la referencia al 7667. Ejemplo: IMAGEN196 964910

B Por TELÉFONO:
Llama al 806.588.672, marca la referencia y tu número de móvil.

965245 · 965244 · 964761 · 965223 · 965217 · 965216 · 965204 · 965203 · 964975
964910 · 965202 · 964664 · 965214 · 965201 · 965218 · 964156 · 965219 · 965063
965215 · 964206 · 964394 · 963841 · 964719 · 964099 · 964133 · 965144 · 964269
963846 · 965189 · 965213 · 965183 · 965177 · 965222 · 964128 · 964096 · 964388
965175 · 964143 · 965057 · 964527 · 964800 · 964647 · 964695 · 964866 · 964623
963927 · 964138 · 964404 · 964741 · 963254 · 965165 · 964992 · 965025 · 964395
964822 · 964249 · 964721 · 964953 · 964463 · 964720 · 964913 · 964291 · 964479
963799 · 965009 · 964556 · 964495 · 964921 · 963880 · 965176 · 964272 · 964959
964927 · 965015 · 965097 · 965068 · 963746 · 964738 · 965152 · 965038 · 964839
964545 · 965140 · 965174 · 965166 · 965153 · 964098 · 963987 · 965049 · 964243
965154 · 964737 · 964689 · 964869 · 964865 · 965016 · 965054 · 964986 · 965003

MIPOSTAL

NOKIA - ALCATEL - SONYERICSSON - SAMSUNG - SIEMENS - ERICSSON



¡Crea tus propias IMAGENES y SALVAPANTALLAS!

INSTRUCCIONES
1. Elige una IMAGEN.
2. Piensa en un TEXTO.
3. Envía MIPOSTAL196 REF. IMAGEN y TU TEXTO al 7667

En un instante lo tendrás!



Por ejemplo, si escribes: MIPOSTAL196 1002 QUE HACEMOS ESTA NOCHE DE CENA? y lo envías al 7667. Recibes ↗

Tonos Polifonicos

1. Zanarkand — Categoría: DANCE/TECHNO — Ref: 6512
2. Flying Free — Categoría: DANCE/TECHNO — Ref: 6214
3. The Legend Of Zelda — Categoría: VIDEOJUEGO — Ref: 7095

Pídelo por SMS Envía POLI196 y la referencia al 7667. Ejemplo: POLI196 6512

HIMNOS
6700 La Internacional
5007 Himno De España

CINE Y TELEVISIÓN
5566 Eres Un Cabrón HP
7120 2 Fast 2 Furious
5002 Misión Imposible
7267 Yo El Vaquilla
5574 El Exorcista
5956 El Último Mohic...
6264 La Muerte Tenía...
6503 Bola De Dragón

VIDEOJUEGOS
7321 Mortal Kombat

POP/ROCK NACIONAL
7093 Son De Amoresa
7238 No Es Lo Mismo
7314 Tanto La Quería
7140 Papi Chulo
6838 La Madre De José
6302 Molinos De Viento
6246 Jesucristo Garía

DANCE/TECHNO
6270 Radical
6541 Scorpia
5865 Infected
6174 Groove 2.0
6306 Lethal Industry

Debes tener configurado tu móvil para WAP

Tonos polifónicos válidos para: NOKIA (6100, 7250i, 3510i, 7210, 3650, 3300, 6800, 5100, 6650, 6610 y 7650), MOTOROLA (T720i y C350), PANASONIC (GD 87), SAGEM (MYX5m y MYX6), SAMSUNG (S300 y V200), SIEMENS (A55, C55, M55 y S55) y SONYERICSSON (P800 y T610).

TOP LOGOS

NOKIA - ALCATEL - SONYERICSSON - SAMSUNG - SIEMENS - ERICSSON

961237 · 961177 · 961214
961133 · 961162 · 961217

PÍDELOS ASÍ DE FÁCIL:

A Por SMS (mensaje):
Envía LOGO196 y la referencia al 7667.
Ejemplo: LOGO196 961237

B Por TELÉFONO:
Llama al 806.588.672, marca la referencia y tu número de móvil.

961273 · 961269 · 961226
961282 · 961218 · 961271

JUEGOS VIDEOCONSOLAS — LOS MEJORES TRUCOS

Ya puedes consultar fácilmente los mejores trucos por SMS.
Cada vez que envías: TRUCO196 NOMBRE-CONSOLA NOMBRE-JUEGO al 7667 te enviamos un nuevo truco:
Como tener vida infinita, munición ilimitada, acceder a todos los niveles, etc..

Envía al 7667 por ejemplo:
TRUCO196 PS2 DMC2
TRUCO196 XBOX STEEL BATTALION
TRUCO196 PSX FIFA2003
TRUCO196 GAMECUBE RESIDENT EVIL

SALAS DE CHAT

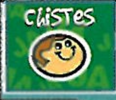
Conoce un montón de gente nueva en nuestras salas de chat.
Hay salas de chat para todos los gustos como por ejemplo: Ligar con Chicos, Ligar con Chicas, Amistad, Imaginarium, Deportes, etc. etc. etc.

Para entrar envía ahora CHAT196 al 7667

Para ver todas las opciones envía CHAT196 ?

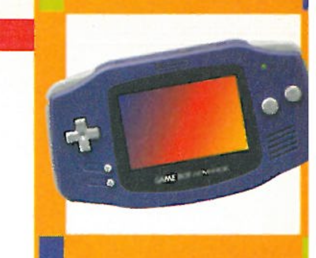


Envía simplemente PIROPO196 al 7667 y seduce con los mejores piropos que existen en la tierra!. Prueba también diferentes categorías: DISTANCIA, GRACIOSO, VERDE, FEA,...
Ejemplo: PIROPO196 VERDE



Aburrido? Nunca te acuerdas de un buen chiste en el momento oportuno?
Envía CHISTE196 al 7667 y al instante puedes reirte con tus amigos/as.
Prueba también las categorías: FEMINISTA, LEPE, BIN LADEN, VERDE,..
Ejemplo: CHISTE196 MACHISTA

NOKIA: Los modelos que soportan logos, imágenes y tonos. TONOS, LOGOS e IMAGENES: ALCATEL (OT511, OT512, OT525 y OT715), ERICSSON (T39, T65 y T66), SAMSUNG (N500, N600, N620, R210S, T100, T108, T400 y V100 (logos solo como imagenes de mensaje)), SONYERICSSON (T68, T200, T300 y T600) y SIEMENS (A50, C45, S45, S55, C55, ME45, M50). Sólo TONOS y LOGOS: ERICSSON (R520, T20e, T29s). Sólo TONOS: MOTOROLA (V50, V100, Timeport 250 y 260, C330, Talkabout 191,192,193 y T720), SAGEM (todos los modelos), PHILIPS (casi todos los modelos) y SAMSUNG (S300, V200, N100 y N300). Con el encargo el usuario autoriza a Teamovil S.L. a enviarle publicidad. Para cancelación: info@teamovil.es o teléfono de atención al cliente 902 88 77 38.
Powered by Teamovil S.L. Apdo. Correos 276, 03590 Altea. Precio por llamada: Red fija 1,06 Euros/min.(IVA incl.) - Red móvil 1,36 Euros/min. (IVA incl.). Coste SMS 0,90 Euros + IVA (2 mensajes necesarios para descargar Logos, Imagenes y Tonos)



LOS MEJORES TRUCOS

Si estás atascado en cualquier juego de Game Boy Advance, tranquilo, nosotros tenemos la solución

DIGIMON BATTLE SPIRIT

Black Agumon y Black WarGreymon
Completa el juego dos veces con dos personajes distintos.
Gabumon y Omnimon
Completa el juego con todos los básicos, Lopmon y Black Agumon.
Impmon
Completa el juego con 300 o más D-Spirit, y acabando con Impmon.
Lopmon y Kerpymon
Completa el juego con tres personajes distintos.

DOWNFORCE

Códigos
aqui tienes los codigos de todos los modos de juego disponibles
- **Modo Intermedio, pista oculta y coche oculto** 63068.
- **Modo Experto, pista y coche ocultos** 45120.
- **Modo Intermedio y coche oculto** 32906.
- **Modo Intermedio** El código es 41966.



GOLDEN AXE

Selección de nivel
Primero entra en el modo arcade. Mantén pulsado Abajo/Izquierda + B y después pulsa Start en la pantalla de selección de personaje. Verás que aparece un número en la parte superior de la pantalla, a la izquierda. Usa el pad para cambiarlo y empezar en el correspondiente nivel.
Nueve continuaciones
Selecciona el modo arcade de nuevo. Entonces mantén la diagonal Abajo Izquierda + A + R. Suelta los botones y pulsa Start. Vidas garantizadas.



INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER

All-Stars africanos
Gana la copa internacional con un equipo del continente africano.
All-Stars americanos:
Gana con uno americano.
All-Stars asiáticos
Gana la copa con cualquier equipo asiático.
All-Stars europeos
Que sea ahora un equipo europeo el campeón.
All-Stars mundiales
Gana con cualquier equipo de todo el mundo.

IRIDION 2

Modo Jukebox
Introduce CH4LL como password, y a continuación todo esto.

Nivel	Avanzado
2	9PTBY
3	TYHLY
4	9VDBW
5	SLZGW
6	TDZQ4
7	5M!H6
8	N59G6
9	558GY
10	54!H4
11	PCGZW
12	NPH74
13	9GF46
14	SOL46
15	9!H84
End	4RC8!



KIRBY: NIGHTMARE IN DREAMLAND

Ya tenemos los primeros trucos para él. Tomad buena nota.
Modo maestro
Completa el juego y entra en el menú minijuegos.
Modo extra
Completa la aventura con el 100 % en el ranking y accede a él en el menú aventura.
Meta-Caballero
Completa el modo extra al 100 % para desbloquearlo en el menú de minijuegos.

MEDAL OF HONOR: UNDERGROUND

Modo Dios
Introduce MODEDEDIEU, o MODEDOUX como password y a partir de ahora serás invencible,
Todos los niveles
Introduce los siguientes codigos:

Nivel	Password
Nivel 1	DOSSARD
Nivel 2	CUBIQUE
Nivel 3	CHEMIN
Nivel 4	BLONDEUR
Nivel 5	BLESSER
Nivel 6	AVOCAT
Nivel 7	AFFINER
Nivel 8	LAINE
Nivel 9	MESCLUN
Nivel 10	NORME
Nivel 11	ORNER
Nivel 12	PENNE
Nivel 13	QUELQUE
Nivel 14	REPOSE
Nivel 15	SALIFIER
Nivel 16	TROPIQUE
Nivel 17	VOTATION



MEGAMAN BATTLE NETWORK 3

Máquina de Números
Introduce uno de los siguientes códigos en la máquina de números que encontrarás dentro de la tienda de Higsby, para conseguir el ítems.
Air Chute 3 chip
Código:15789208
Air Shoes
Código:23415891
Copy Damage chip
Código:01697824
Enemy Search sub-chip
Código:87824510
Full Energy sub-chip
Código:56892168
Fumikomi Cross S chip
Código:76889120
Guts Straight S chip
Código:95913876
Mini-Energy sub-chip
Código:86508964
Muramasa Blade M chip
Código:50098263
Open Lock sub-chip
Código:35331089
Paladin Sword P chip
Código:03284579
Quick Gauge
Código:67918452
Set Sand
Código:19878934
Shinobi Dash sub-chip
Código:24586483
Spin Blue
Código:11002540
Spin Green
Código:28274283
Spin Red
Código:072563938
Spin White
Código:77955025
Spread Gun chip
Código:31549798
Untrap sub-chip
Código:05088930
Variable Sword F chip
Código:63997824
Weapon Level + 1
Código:41465278



EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LAS DOS TORRES

Extras multijugador
Simplemente completa el juego con los ocho artefactos para obtener el nivel Misty Mountains. Además, si completas el juego con dos personajes diferentes bajo cualquier dificultad obtendrás un modo de juego extra.
Final oculto
Si completas el juego con todos los personajes disfrutarás de un final diferente y único.

ROCK "N" ROLL RACING

Correr como Olaf
En el menú de selección de conductor resalta a Tarquinn, y mantén pulsados L+R+Select. A continuación pulsa Derecha, y hala, ya está.
Nivel Inferno en modo VS
En el menú de selección de planeta tienes que resaltar NHO, y después mantener pulsados L+R+Select para, finalmente, pulsar Derecha.

STUNTMAN

Cheat mode
En la pantalla donde salen los programadores (Fernando y Guillaume), pulsa a la vez **Izquierda, Derecha, Select y B.** Oirás un efecto de sonido para confirmarte que esto ha funcionado. Ahora, durante el juego, podrás saltarte las pruebas simplemente pulsando **Start + Select.**
En el menú de modos de juego (donde aparecen las opciones Stuntman Career, Arena...) prueba a pulsar **Izquierda, Derecha, Select y B** para desbloquear los coches y pruebas de «Stuntman».

SUPER MONKEY BALL JUNIOR

Si quieres sacar todavía un poco más de partido a tu cartucho de monos "embolaos", prueba a pulsar las siguientes combinaciones de controles en la pantalla de presentación:
Código maestro
Cuando aparezca "Press Start" en la pantalla de título, presiona rápidamente Abajo (2), Arriba (2), Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, B y A.
Alta resolución
Pulsa Izquierda (2), Derecha (2), Abajo (2) y A cuando aparezca "Press Start" en la pantalla de título. El juego ganará en calidad gráfica, claro que esto no es "gratis", pues se sacrificará un poco de su velocidad.
Curiosidad
Presiona Arriba (2), Abajo (2), Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, B y A.
Niveles Extra
Elige un nivel de dificultad y hazte el juego sin continuar.

TOP GEAR RALLY

Desbloquear Sienna Octane:
completa el modo championship llegando el primero en todas las carreras.

POKéMON PINBALL: RUBÍ Y ZAFIRO



Modo para coger a Jirachi: Simplemente ve al área en ruinas y usa la "slot machine" hasta que aparezca Jirachi, a partir de cuando aparezca dispondrás de 30 segundos para atraparlo.



Calificación por edades

Cada videojuego será clasificado dentro de uno de los cinco **niveles de edad disponibles**, siendo indicado con uno de los siguientes marcadores de edad en el frontal y trasera del mismo.

Indicadores de edad para mayores de:











Pictogramas informativos

Cada videojuego, excepto aquellos clasificados 3+, mostrará además uno o más pictogramas de contenidos en la parte trasera, **indicando las razones principales por las que ha sido dada la clasificación de edad**.



Violencia



Sexo o Desnudez



Miedo

Drogas



Lenguaje Soez



Discriminación

El descriptor de miedo será utilizado con mayor frecuencia en los 7+ para indicar que el juego puede asustar a niños pequeños

¿Dónde mirar?

En la parte inferior del frontal del videojuego, encontramos un indicador PEGI que nos muestra la edad recomendada con la que se clasifica el producto. En la trasera, además encontraremos un pictograma que nos indica las características concretas por las que se clasifica el producto dentro de una determinada edad.





Videojuegos

Nuevo sistema de clasificación por edades de los videojuegos

www.pegi.info

Una elección de total confianza





aDeSe

ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE DISTRIBUIDORES Y EDITORES DE SOFTWARE DE ENTRETENIMIENTO

www.adese.es

EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

¡¡Esto no te lo puedes perder, entrenador!!

EL PÓSTER DEFINITIVO

Un megapóster con las fichas y datos de los 200 Pokémon. ¡EL REGALO QUE ESPERABAS PARA COMPLETAR TU COLECCIÓN! Con él podrás descubrir todos los secretos de todos los Pokémon.



Tenéis la palabra. Os propondremos los candidatos a los mejores del año, y vosotros, con vuestros votos, decidiréis los mejores. ¡Participad, habrá muchos premios!



... Y UN REPORTAJE CON LOS NUEVOS JUEGOS DE ROL PARA TU GAME BOY

Temblad roleros. Temblad de emoción. Tras Golden Sun 2 y Final Fantasy... llegan Shining Soul II, Fire Emblem, Sword of Mana y otras sorpresas que van a arrasar en GBA.

NOTA: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

Staff

Director: Juan Carlos García Díaz
Directora de Arte: Susana Lurguie
Redacción:
Javier Domínguez (Jefe de sección)
Maquetación:
Miguel Alonso (Jefe de maquetación)
Augusto Varela
Secretarias de Redacción:
Ana Torremocha, Mª Jesús Arcones
Colaboradores: Juan Carlos Herranz, Angel Luis Guerrero, Aleix Ibars, Sergio Llorente, Héctor Domínguez, Álvaro Pulido, Juan Pablo Ordóñez



Edita: HOBBY PRESS, S.A.
Directora General: Mamen Perera
Director de Publicaciones de Videojuegos
Amalio Gómez
Subdirector General Económico-Financiero
José Aristondo
Directora de Diseño de Publicaciones de Videojuegos: Paola Procell
Director de Producción: Julio Iglesias
Jefa de Distribución y Suscripciones:
Virginia Cabezón
Coordinación de Producción:
Miguel Vigil
Departamento de Sistemas:
Javier del Val

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Director de Ventas: José E. Colino
Directora de Publicidad: Mónica Marín
E-mail: monima@hobbypress.es
Coordinación de Publicidad:
Mónica Saldaña
E-mail: monicas@axelsp.com
C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid
Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632

REDACCIÓN
C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid
Tel. 902 111 315 . Fax: 902 120 448
nintendoaccion@hobbypress.es

Suscripciones: Telf. 806 015 555
Fax: 902 540 111
Distribución: Dispaña.
C/General Perón, 27 - 7ª planta
28020 Madrid Tel. 914 179 530
Transporte: BOYACA. Tel. 917 478 800
Imprime: RUAN. Avda. Industria, 33
28100 Alcobendas (Madrid)
Depósito Legal: M-36689-1992



Publicación controlada por



Hobby Press es una empresa de **Axel Springer**









Aloca2
Espera2
Desea2

Vuelven, y esta vez lo hacen de 2 en 2



Con el nuevo Mario Kart vas a disfrutar el Doble. Descubre las posibilidades que tiene llevar copiloto: doble diversión, doble acción, doble potencia... Llévate el Nuevo Mario kart y deja a tus rivales dobla2.

